NEW

PROTEUS

65p

n° 1

A Complete Fantasy Adventure Game Magazine

LA TORRE DEL TERRORE

1

magazine game

Librogame's LAND

CAN YOU DEFEAT THE RULER OF

THE TOWER OF TERROR ?

Australia $1.95 New Zealand $2.50 Malaysia $3.95

DE-LEUW 84

www.librogame.net

Titolo originale: «Proteus 1- The Tower of Terror»
Prima pubblicazione 1984, IPC Magazines Limited
© 1984, David Brunskill per il testo
© 1984, Dave De Leuw per l'illustrazione di copertina
© 1984, Jack Pountney, John Pickering, Alan Hunter, Dave Scammel per le illustrazioni
2011, Librogame's Land – www.librogame.net
Traduzione a cura di Jonny "firebead_elvenhair" Fontana
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

THE TOWER OF TERROR

LA TORRE DEL TERRORE

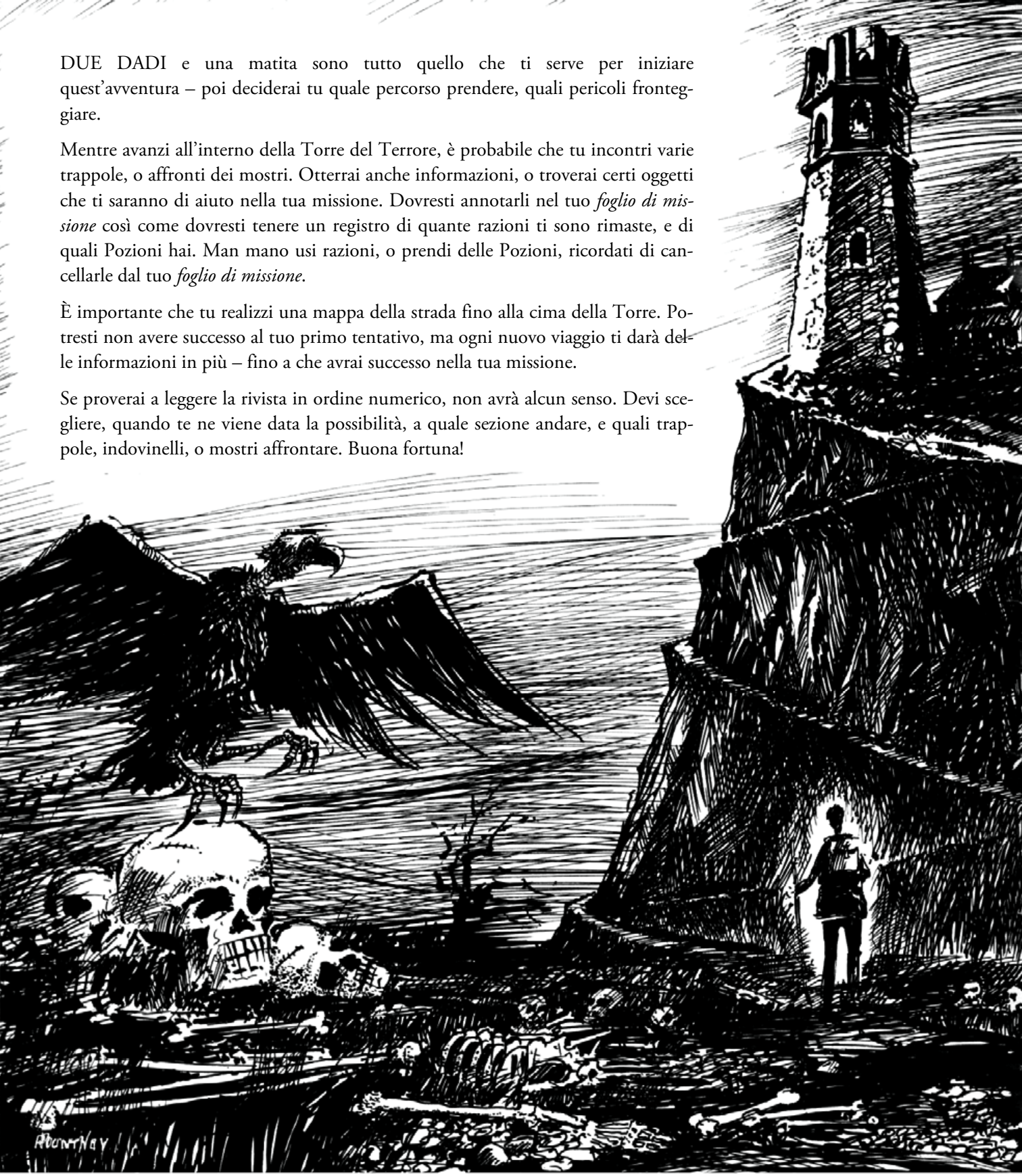
David Brunskill

DUE DADI e una matita sono tutto quello che ti serve per iniziare quest'avventura – poi deciderai tu quale percorso prendere, quali pericoli fronteggiare.

Mentre avanzi all'interno della Torre del Terrore, è probabile che tu incontri varie trappole, o affronti dei mostri. Otterrai anche informazioni, o troverai certi oggetti che ti saranno di aiuto nella tua missione. Dovresti annotarli nel tuo *foglio di missione* così come dovresti tenere un registro di quante razioni ti sono rimaste, e di quali Pozioni hai. Man mano usi razioni, o prendi delle Pozioni, ricordati di cancellarle dal tuo *foglio di missione*.

È importante che tu realizzi una mappa della strada fino alla cima della Torre. Potresti non avere successo al tuo primo tentativo, ma ogni nuovo viaggio ti darà delle informazioni in più – fino a che avrai successo nella tua missione.

Se proverai a leggere la rivista in ordine numerico, non avrà alcun senso. Devi scegliere, quando te ne viene data la possibilità, a quale sezione andare, e quali trappole, indovinelli, o mostri affrontare. Buona fortuna!



INTRODUZIONE

In quest'avventura, ti trovi all'Accademia del Gran Mago Eleutheria. Sebbene ti abbia insegnato una gran quantità di cose sulle arti marziali, l'uso della magia, ed il potere della ragione, egli ti dice che non hai ancora imparato abbastanza.
Ma tu non vedi l'ora di essere libero dalla soffocante, sicura Accademia; di mettere alla prova da te stesso le abilità che hai imparato. La tua impazienza aumenta; desideri trovare la tua strada nel mondo. Pensi ad partire, ad attraversare vicoli oscuri, sfidando chiunque ti minacci. Sarai da solo. Non ci sarà nessuno a guidarti.
In quest'avventura, solo la tua Destrezza, Forza, e Coraggio ti possono essere d'aiuto. Qui sotto, scoprirai – con un po' di fortuna – quanto agile, forte e coraggioso tu sia.
Avrai bisogno di due dadi, una matita, e numerosi fogli di carta. Usa carta e matita per disegnare una mappa dei tuoi progressi all'interno della Torre del Terrore – puoi non avere successo al primo tentativo, e la mappa ti sarà utile in quelli successivi.

Destrezza, Forza, e Coraggio

Lancia un dado. Aggiungi 8 a questo numero, e annotalo sul Foglio di Missione. Questo è il tuo punteggio di *Destrezza*: una misura della tua abilità con la spada e della tua agilità.
Lancia due dadi. Aggiungi 15 a questo numero. Questo è il tuo punteggio di *Forza*. Annotalo sul tuo Foglio di Missione. Questa è una misura della tua forma fisica, resistenza, ed abilità in battaglia.
Lancia un dado. Aggiungi 6. Questo è il tuo punteggio di *Coraggio* – annotalo sul tuo Foglio di Missione. È una misura, come suggerisce il nome, del tuo coraggio di fronte al pericolo.
Questi punteggio *Iniziali* non possono mai essere superati. Essi cambieranno durante il corso dell'avventura – a volte perderai punti, altre li guadagnerai – ma i livelli *Iniziali*, determinati dal lancio dei dadi, sono il massimo permesso per quella particolare avventura.

Regole di combattimento

Mentre avanzi nella tua missione, spesso dovrai affrontare creature di ogni sorta. Ogni creatura avrà i propri punteggi di Destrezza e Forza, indicati nel testo. Annotali quando incontri una creatura.

Come risolvere una battaglia:

1. Lancia due dadi, ed aggiungi il punteggio corrente di Destrezza della creatura. Questo è il suo *Potere di Combattimento*.
2. Lancia due dadi, e aggiungi il tuo punteggio corrente di Destrezza. Questo è il tuo *Potere di Combattimento*.
3. Se il tuo *Potere di Combattimento* è maggiore di quello della creatura, hai inflitto un colpo con la tua spada e l'hai ferita. Sottrai due punti di Forza dal suo punteggio di Forza in quel momento. Se il Potere di Combattimento della creatura è maggiore del tuo in questo round, ti ha ferito. Sottrai due punti dal tuo attuale punteggio di Forza.

Se entrambi i punteggi sono gli stessi, avete parato ciascuno i l colpo dell'altro, e nessuno di voi due perde dei punti.
Il prossimo round nella battaglia si svolge nello stesso modo. Ripeti i punti 1,2 e 3 qui sopra. Quando il tuo punteggio di Forza o quello della creatura è ridotto a zero, la battaglia è finita. Un punteggio di Forza pari a zero equivale alla morte.

Perdere e guadagnare punti.

In alcune sezioni, sarai ricompensato con dei punti extra. (Ad esempio, potresti leggere, "Guadagni 2 punti di Forza e 2 di Coraggio.") Aggiungi questi punti ai tuoi punteggi correnti di Forza e Coraggio: ma ricorda, questi punteggi non possono mai superare i loro valori *Iniziali*. Quando perdi dei punti (per esempio, "Perdi 1 punto di Destrezza e 2 di Coraggio.") sottraili semplicemente dai tuoi punteggi correnti.

Rigenerare la tua Forza

Prendi con te abbastanza cibo e bevande per *cinque* pasti. Annota queste razioni sul tuo Foglio di Missione.
Puoi fermarti per fare un pasto in ogni momento durante la tua avventura, tranne durante una battaglia. Mangiare un pasto ti fa riguadagnare 5 punti di Forza. Quando ti fermi per mangiare, aggiungi 5 punti al tuo punteggio attuale di Forza e sottrai uno dal numero di razioni che ti rimangono.

FOGLIO DI MISSIONE

Punteggio Destrezza

Punteggio Forza

Punteggio Coraggio

Razioni

Pozioni

Segreti appresi

Oggetti scoperti

COMINCIA IL VIAGGIO

Durante il tuo quarto anno all'Accademia del Gran Mago Eleutheria, ti stai annoiando. Hai imparato una gran quantità di cose sulla magia, sul potere della ragione, e sulle arti marziali. Ora brami una sfida. Ma Eleutheria ti avverte che a meno che tu resti qui per il tuo quinto ed ultimo anno, non sarai completamente esperto nelle arti del combattimento, della ragione, e della magia, e sarai vulnerabile alle forze maligne.

Tuttavia, sei irremovibile: hai trascorso quasi quattro anni imparando le tue abilità, e sei conosciuto come il più raffinato mago, il miglior pensatore, e il più robusto guerriero.

"Questo è vero," dice Eleutheria. "Ma hai ancora molto da imparare. Soprattutto, devi sapere come decidere quando la ragione, la magia, o la forza sono il miglior percorso da scegliere."

Ma la prospettiva di un altro anno nell'Accademia è troppo per te, e decidi di partire. Quella notte, metti nello zaino il tuo libro di incantesimi, abbastanza cibo e bevande per cinque pasti, e poi ti guardi attorno nella stanza in cui hai vissuto per i quattro anni passati. È più una cella che una stanza. Avevi un letto di pietra su cui giacere, e un manichino da Mago contro cui praticare le tue abilità con la spada e le Arti Marziali.

Ci rifletti di nuovo: stai davvero per lasciare la sicurezza dell'Accademia? E dove andresti? Hai sentito storie sulla città di Sanguescuro, ad Est, apparentemente dominata da un grande ma assai malvagio Mago.

Ricordi che Eleutheria ha parlato brevemente solo una volta di questo Mago, dicendo che era potente e terribile, e quasi l'eguale di Eleutheria stesso. Infatti il Dominatore di Sanguescuro fu un tempo uno dei Grandi Maghi, ma venne esiliato quando usò la sua magia e il suo potere per saccheggiare intere città e rubarne i tesori.

Entri nella cella di fronte, dove il tuo amico Leofric è seduto sul letto, apparentemente perduto nei suoi pensieri. Sai che anche lui è stato inquieto, e gli dici che stai per partire questa notte in cerca di avventura. Gli chiedi se ti accompagnerà.

Dapprima è entusiasta, ma poi ha dei ripensamenti: "Saremmo da soli, in territori sconosciuti", dice."E riguardo a Sanguescuro - ci sono voci di avventurieri che vengono sepolti vivi o bolliti nell'olio anche solo per aver osato andarci. Dovremmo almeno aspettare finché Eleutheria non ci ha insegnato tutto ciò che può. Un giorno forse," dice, "ma non ora".

Lo lasci nella sua cella con i suoi sogni e le sue paure, e ritorni nella tua stessa stanza. Dovrai partire da solo.

L'idea nella tua mente diventa più esaltante - viaggiare fino a Sanguescuro. Ti chiedi cosa ci troverai. Ci sono certamente storie sull'orribile vendetta del Dominatore contro coloro che si sono opposti a lui, e sei lontano dall'essere sicuro che i tuoi stessi Poteri siano già abbastanza da essere una sfida per lui. Sei forte; hai il tuo Libro di Incantesimi - ma sai che, a causa della tua inesperienza, i tuoi Incantesimi non sempre funzionano.

Tuttavia - le pozioni Magiche conservate nel seminterrato funzionano sempre per tua esperienza. Decidi velocemente che se devi avere qualche possibilità contro il Dominatore di Sanguescuro, avrai bisogno di alcune Pozioni.

Scendi furtivamente nel seminterrato e guardi le bottiglie di Magia ordinatamente disposte in un alcova sul retro. Dapprima, provi a metterne quante puoi nel tuo zaino. Ma poi non c'è spazio per il tuo cibo e per le bevande. Dopo aver fatto e disfatto lo zaino numerose volte, realizzi che dovrai essere selettivo. Solo sei Pozioni di Magia entreranno nel tuo zaino. Scegli sei differenti Pozioni qualsiasi.

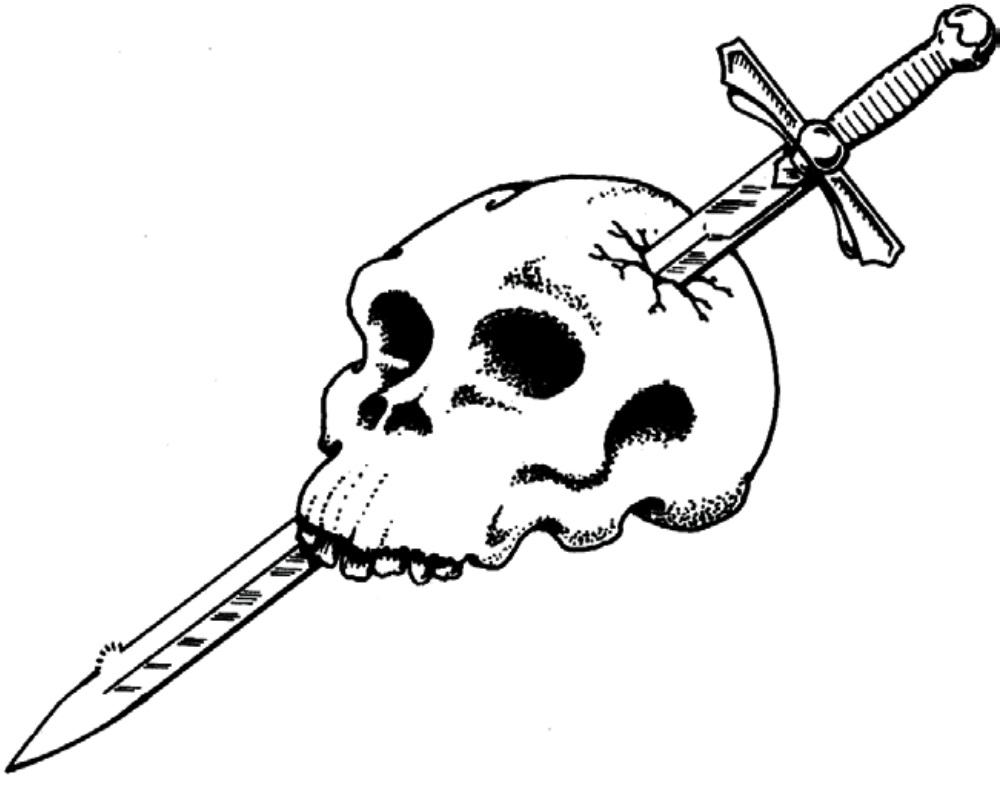
1. Vedere il Vero: Saprai quando qualcuno ti sta mentendo.
2. Cercare: Ti porterà nella giusta direzione quando dovrai fronteggiare una scelta.
3. Trasparenza: Ti permette di sparire, come un fantasma.
4. Invincibilità: Non così potente come sembra! Ti proteggerà totalmente contro ogni creatura solo per i primi tre turni di combattimento (Vedi Regole di Combattimento). Questo significa che non perderai punti di Forza per le prime tre volte che sei ferito in quella battaglia.
5. Volare: Galleggerai sopra ogni ostacolo naturale.
6. Potere: Ogni colpo in una qualsiasi battaglia causerà la perdita di quattro punti di Forza per il nemico per i primi due round di combattimento (Vedi Regole di Combattimento).
7. Calma: Riporterà i tuoi punti di Coraggio al loro

livello Iniziale.
8. Paura: Ogni nemico perderà *tre* punti di Destrezza per quella particolare battaglia (Vedi Regole di Combattimento).
9. Intuizione: Saprai la risposta ad una domanda, senza necessariamente capirne il perché.
10. Dualismo: Un nemico combatterà in realtà qualcuno che *sembra* soltanto essere te. La battaglia continua nel modo normale (Vedi le Regole di Combattimento), ma solo se la creatura vince in questa battaglia, il tuo vero io dovrà combatterla.
11. Elusività: Questo rende difficile per un nemico colpirti. Perderai solo 1 punto di Forza per i primi tre round di quella battaglia (Vedi Regole di Combattimento)
12. Follia: Le azioni di un nemico diventano completamente selvagge ed imprevedibili.
13. Rivitalizzare: Riporta i punti di Forza al loro livello *Iniziale* (Vedi Regole di Combattimento)

Scegli sei Pozioni. Ognuna funzionerà solo *una volta*, ma puoi bere una pozione in ogni momento, tranne durante una battaglia.
Chiedendoti se hai fatto le scelte giuste, ritorni nella tua stanza, e ti guardi di nuovo attorno.
Certamente avrai bisogno della tua spada, e di un'armatura di qualche tipo. Raccogli la tua spada e pratichi qualche colpo. Ti senti fiducioso. Andrai alla città di Sanguescuro e scoprirai se quelle storie sono vere o no. Forse, potresti persino incontrare il Dominatore - e sfidarlo!
Ti agganci addosso la tua spada e lo scudo e una piastra per il petto di cuoio, e ti prepari a partire. Le parole di Eleutheria ti ritornano alla mente mentre chiudi la porta alle tue spalle: "...devi sapere come decidere quale è il miglior percorso da prendere..."
Per un momento, esiti; poi deciso, procedi con sicurezza a grandi passi lungo il corridoio, giù per le scale e fuori dall'Accademia. Prendi la strada verso Est, chiedendoti brevemente se Eleutheria userà la sua Magia per trasportarti di nuovo all'Accademia. Ma non accade nulla, e continui verso Est finché raggiungi la città di Sanguescuro.
Cammini attraverso le porte della città: sembra ci sia una festa favolosa in corso. Creature di ogni forma e dimensione stanno bevendo birra a fiumi, ridendo, cantando, combattendo, e ti fermi nella piazza principale per guardare questo spettacolo.
Una strana, deforme creatura cammina furtivamente verso di te. È alta solo quattro piedi, e sebbene la sua gamba e braccio sinistri siano verdi e bitorzoluti, le dita della mano e del piede palmate, la parte destra del suo corpo è perfetta. La creatura può parlare solo con difficoltà, le parole che gorgogliano dalla sua bocca.
"Straniero," implora, "non abbiamo visto un guerriero come te a Sanguescuro da più anni di quanti possa ricordarne. Devi prendere i due gioielli dal Mago Belenghast, e rimetterli dove appartengono di diritto, nel Tempio di Valadon. Poi la sua stretta sarà rilasciata, e la nostra città potrà tornare ancora una volta al suo vecchio stato di pace e tranquillità."
Mentre la creatura parla, una figura barcolla verso dite. È racchiusa da una cotta di maglia, ed indossa un elmetto. Improvvisamente, la strana figura brandisce una mazza verso di te, ma i tuoi quattro anni di addestramento ti hanno più che preparato ad un simile attacco.
Non estrai neppure la tua spada. Abbassandoti per schivare il colpo selvaggio della mazza, sferri un pugno diretto al cuore, e mentre la figura cade sulle ginocchia, un colpo a pugni uniti dietro la nuca.
La creatura giace morta ai tuoi piedi, e di nuovo l'essere per metà umano e per metà rospo appare al tuo fianco.
"Vieni con me, Straniero" chiede, e ti senti incapace di rifiutare. Lo segui ad una capanna fiocamente illuminata dove siede una strana raccolta di creature. Una ha il corpo di un serpente, ma il volto di un uomo, un'altra il corpo di un insetto strisciante.
"Sono Golfreth," annuncia il tuo compagno. "Una volta ero un fabbricante di scudi, ma ora non posso più esercitare il mio mestiere. Lo stesso vale per il resto di noi. Abbiamo provato ad entrare nella Torre soprastante, alcuni di noi *sono* anche entrati. Pochi sono ritornati, e quelli che l'hanno fatto sono nel pietoso stato che vedi adesso. Finché non si riesca a trovare un guerriero in grado di raggiungere Belenghast, e rimettere i due gioielli nel Tempio di Valadon, la nostra città resterà nel caos. Ci aiuterai?"
Sei eccitato e intrigato dalla prospettiva, ma hai bisogno di più informazioni. Vieni a sapere che Belenghast è un grande soldato che conosce anche qualcosa sulla magia, e vive nella torre più in là.
"Devi salire al secondo piano" intona l'uomo insetto,

"prima di raggiungere la residenza di Belenghast, e senza l'Amuleto di Pietra, non ci riuscirai."
Incalzi le pietose creature per ulteriori informazioni, ma c'è poco altro che conoscono. Una volta entrato nella torre, ci sono molte trappole e trabocchetti. La strada verso Belenghast è protetta da strane creature, alcune molto potenti, altre astute, e alcune esperte nell'uso della Magia Nera.
Nessuno ha mai visto Belenghast, sebbene si vociferi che sia in grado di cambiare il proprio aspetto a piacimento.

Solo il favoleggiato Amuleto di Pietra, perduto da qualche parte nella Torre, rivelerà il vero Belenghast.
Lasci la capanna mentre si alza il sole, e guardi la Torre davanti a te. È una struttura sgradevole, e ti ricorda un vulcano. Ma tu continui, determinato, facendoti strada fra i cittadini impazziti, finché giungi ai piedi della Torre. Un'arcata di pietra è davanti a te, e al di là di essa c'è solo oscurità. Torni indietro, ti fai strada in una Taverna, e prendi una torcia dal muro. Accendendola, ritorni indietro, attraverso l'arcata, nella Torre del Terrore.



1

Sei in un tunnel che conduce a Nord. La tua torcia tremola, e senti un vento freddo sul tuo volto . Ti sembra di sentire delle voci - "Ritorna da dove sei venuto, Straniero," dice una. Mentre ti giri, c'è una voce dietro di te: "Solo la morte ti attende qui." Ti volti di nuovo, estrai la tua spada e mantieni la posizione risoluto. Le voci si ritirano, sfumando nella nera roccia su entrambi i lati. All'improvviso è stranamente silenzioso, ma tu continui verso Nord. Vai al 162.

2

Realizzi che il tunnel sta scendendo verso il basso. Quel che è peggio, il pavimento è coperto con una sostanza viscida, e senti che stai iniziando a perdere l'appiglio. Lancia due dadi. Se il punteggio è minore del tuo punteggio di Destrezza, vai al 27. Se è uguale o maggiore, vai all' 81.

3

Il passaggio è molto largo, e puoi vedere discretamente bene davanti a te. Tutto è tranquillo; oltrepassi una strada che porta a Sud, ma vai avanti.
Vai al 170.

4

Il passaggio presto si restringe, finché devi camminare voltato di fianco per farti strada poco a poco. Mentre continui, la tua torcia davanti a te, c'è un improvviso e terribile dolore alla tua gamba destra. Asciugandoti il sudore dagli occhi, puoi giusto vedere che la tua gamba è intrappolata nelle mascelle di una potente *tagliola per uomini* metallica.
Nella tua posizione limitata, è difficile muoversi facilmente, e metti giù la torcia affinché tu possa prendere le mandibole della tagliola in entrambe le mani e costringerle ad aprirsi.
Con grande sollievo, zoppichi sopra l'orribile trappola e raccogli nuovamente la tua torcia per osservare la tua gamba. Hai perso del sangue, ma la ferita guarirà. Perdi 3 punti di Forza. Il tuo addestramento ti ha insegnato a sopraffare il dolore, e avanzi fermamente, finché raggiungi un incrocio. Guadagni 1 punto di Coraggio. A Sud, puoi giusto scorgere una debole luce dall'entrata della Torre, e così continui verso Ovest. Vai al 180.

5

Cammini verso Est per un po', finché la tua strada è bloccata da una porta. È una solida porta di legno, coperta da ragnatele, e non sembra molto invitante; tuttavia, la spingi per fare un tentativo, ed essa si apre. La luce della tua torcia penetra a stento la densa, soffocante oscurità all'interno, ma puoi giusto scorgere un passaggio ad arco nella parete opposta.
Mentre ti muovi verso di esso, ti imbatti in qualcosa sul pavimento. Balzi indietro - sembra un cadavere che è stato qui per diverso tempo, la carne che marcisce dalle ossa e larve che strisciano fuori dalla sua bocca. Mentre ti allontani istintivamente, improvvisamente i suoi occhi si aprono di scatto, e si muove verso di te. La porta dietro di te si chiude di colpo. Perdi 2 punti di Coraggio mentre indietreggi terrorizzato.
Tenti di ferirlo e meni dei colpi con la tua spada, ma ciò non ha effetto. Lo ZOMBIE non è vulnerabile ad armi ordinarie, e nessuna Pozione di Magia è di qualche utilità contro questa creatura. Possiedi una lancia d'argento? Se sì, vai al 29. Altrimenti, vai al 165.

6

Andando stancamente ad Est, arrivi ad un altro incrocio. C'è una strada a Sud, o puoi continuare ad Est. Mentre rifletti, senti un cupo suono stridente dietro di te, e ti giri per vedere che una lastra di roccia è scivolata a terra e ha chiuso il passaggio dietro di te. Ora andrai a:
Est? Vai al 31
Sud? Vai al 12

7

Il passaggio va a Sud e poi gira ad Est. Ma presto raggiungi un incrocio. Ora andrai a:
Nord? Vai al 56
Sud? Vai al 37

8

La chiave d'argento entra nella serratura e gira facilmente, e apri la porta con una spinta. Sei in una piccola stanza di pietra, e presto realizzi che anche lo scarso arredamento - il tavolo, una sedia e un letto - sono anch'essi di pietra.

Un suono borbottante e nasale alla tua sinistra ti fa voltare, e ti trovi faccia a faccia con un TROLL. Il TROLL è una piccola e tarchiata creatura, più bassa di te, ma ampia come te in larghezza. È calvo, ed ha un volto ripugnante e spaventoso.

Si muove verso di te, brandendo una corta lancia d'argento, con la quale improvvisamente vibra un colpo verso di te. Lancia 2 dadi. Se il punteggio è minore, o uguale, al tuo punteggio di Coraggio, vai al **101**. Se è maggiore, vai al **113**.

9

Gli dici che desideri raggiungere gli alloggi di Belenghast, e gli chiedi quale sia la prossima strada da prendere. Lui ti guarda di traverso, e dice, "La strada più sicura da percorrere è andare a Est uscendo da qui, prendere il primo passaggio a Nord, e poi andare ad Est." Ma la tua intuizione ti dice che sta mentendo, almeno in parte. Lasci la stanza. Ora poi continuare ad Est - vai al **90** - o tornare ad Ovest - vai al **10**.

10

Tornando indietro, abbastanza presto oltrepassi un'apertura alla tua sinistra. Puoi vedere la luce del giorno da quella parte, dall'entrata da cui sei entrato in origine. Sei di nuovo all'incrocio. Ora andrai a:

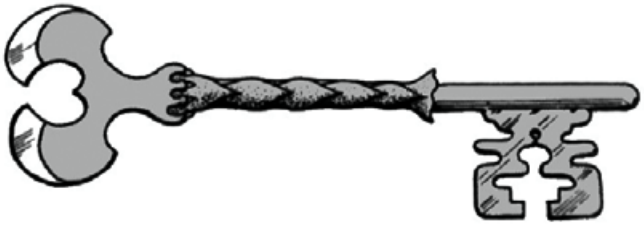
Ovest? Vai al **196**

Nord? Vai al **167**

11

La pozione funziona quasi subito, e ti senti fluttuare nell'aria. A grande distanza sotto di te, puoi vedere la roccia fusa rosso-fuoco ribollire e scoppiettare sul fondo dell'abisso. Ma tu ci galleggi sopra al sicuro, e atteri con sollievo sull'altro lato. Riconoscente, vai avanti rapidamente verso Nord, e presto il passaggio gira a Est. Tu continui.

Vai al **30**.



12

Il passaggio va a Sud per una certa distanza, poi ad Est per un po', prima di girare di nuovo a Sud. C'è una calma mortale.

Arrivi ad un incrocio.

Continuerai a Sud? Vai al **41**

Ritornerai a Nord? Vai al **72**

Proverai la strada Ovest? Vai al **183**

13

Corri, senza fiato, verso Est, finché incontri un muro. Ti fermi per recuperare il fiato. Vedi che sei ad un incrocio. Ora andrai a:

Nord? Vai al **72**

Sud? Vai al **41**

14

Perdi l'equilibrio, e cadi in un pozzo. All'inizio sei sollevato, perché atterri su quella che sembra essere soffice sabbia. Ma quando provi ad uscire, realizzi che qualcosa ti sta trascinando in basso.

Sei in un pozzo di sabbie mobili, e più combatti, più le sabbie ti risucchiano! Sei presto giù fin quasi alla cintola, e devi agire in fretta.

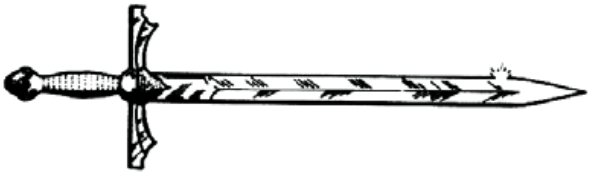
Puoi appena raggiungere l'orlo del pozzo con una mano, e inizi ad issarti fuori. È un compito estenuante, e ci vuole tutto il tuo allenamento e concentrazione, mentre ti trascini lentamente più vicino all'orlo. Poi puoi afferrare il bordo con entrambe le mani, e, dopo una lotta estenuante, tiri fuori tutto il tuo corpo finalmente libero. Perdi 7 punti di Forza, e, se sei ancora vivo, ti volti e torni indietro. Vai al **95**.

15

Mentre bevi la pozione, il GIGANTE lascia partire un grido assordante, affonda il suo pugno nel muro di roccia, poi improvvisamente ti carica, ruggendo ed urlando. Hai a malapena il tempo di realizzare che la Pozione non è stata una saggia scelta prima di essere costretto alla battaglia con il GIGANTE infuriato!

	Destrezza	*Forza*
GIGANTE	12	18

Se sopravvivi, vai al **126**

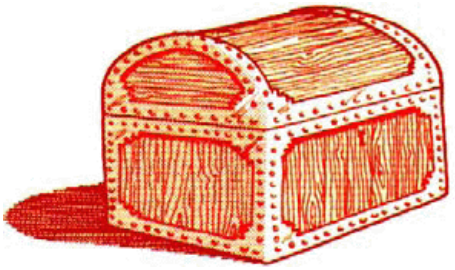


16

Entri in una specie di alcova. È estremamente buio, la tua torcia penetra a malapena l'oscurità, e c'è odore di umido e freddo. Puoi appena scorgere, sul muro opposto, delle scritte su una placca. Stai quasi per avvicinarti e leggerle quando noti una piccola cassa di legno, bordata di ottone, sul pavimento.

Proverai ad aprire la cassa? Vai al **157**

Andrai verso il muro per leggere l'iscrizione sulla placca? Vai al **97**



17

Il tuo piede prende un cavo - e fa scattare una trappola nascosta. La strada dietro di te è sigillata da un muro di roccia, e un rumore rombante ti fa guardare in alto. Realizzi che il soffitto della minuscola stanza in cui sei intrappolato sta scendendo in maniera regolare. Spingi contro di esso con tutta la tua forza, ma continua la sua implacabile discesa, e infine sarai schiacciato come un insetto, perduto negli abissi della Torre del Terrore.

18

La pozione funziona - ora sei molto difficile da ferire. Perderai solo 1 punto di Forza, invece di 2, per i primi tre attacchi che hanno successo contro di te. Dopo di quello, la pozione si esaurisce, ed ogni attacco che ha successo contro di te da parte dello SCRAFE causerà i normali 2 punti di danno.

	Destrezza	*Forza*
SCRAFE	10	12

Se vinci, vai al **152**.

19

Tiri le leve. Non si muovono facilmente, e ci vuole tutto il tuo potere per tirarle fuori, ma sei ricompensato dalla vista delle porta che si apre.

Entri in una grande stanza. Improvvisamente ricordandoti del Mago, afferri l'Amuleto e ti volti. Il Mago è furioso. Si muove verso di te, e mentre lo fa, il suo aspetto cambia.

Non è più un vecchio uomo dalla postura curva, ma, mentre lo guardi, cresce in altezza, torreggiando sopra di te. Realizzi che costui è BELENGHAST.

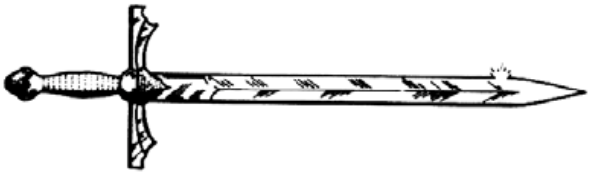
La sua tunica si è trasformata in una finissima, scintillante cotta di maglia e brandisce una spaventosa ascia a doppia lama mentre avanza verso di te, sputando odio. Devi scegliere velocemente di provare: una Pozione di Magia, se ne hai una - vai al **40**, o altrimenti devi affrontarlo senza aiuto - vai al **141**.

20

Viaggi ad Est per quello che ti sembra molto tempo. Il passaggio si restringe e diventa più freddo. Presto passi sotto un'arcata di pietra, e ti ritrovi in una piccola, stanza quadrata. Mentre inizi ad attraversarla, il pavimento improvvisamente si inclina, e vieni gettato contro il muro. Ti alzi di nuovo, ma ora il pavimento si sta muovendo da un lato all'altro, rollando e beccheggiando come una nave in tempesta. Se hai una pozione di Volare, e desideri usarla qui, vai al **160**. Altrimenti vai al **121**.

21

Spingi la porta, gentilmente all'inizio, e poi in maniera più determinata, ma non si muove minimamente. Esamini la porta di roccia più attentamente, e vedi che c'è una lucente serratura d'argento posta su di essa. Se possiedi una chiave d'argento, vai all' **8**. Altrimenti, dovrai continuare a Nord. Vai al **193**.



22

Apri la porta. Dietro c'è buio pesto, e tieni la tua torcia alta mentre fai cautamente un passo avanti. Hai fatto solo tre passi prima di cadere, e piombare a capofitto in un pozzo di zolfo bollente. Le tue urla morenti echeggiano nell'oscurità, ma non c'è nessuno a sentirle. La tua avventura finisce qui.

23

Davanti a te c'è una solida porta di quercia bordata d'ottone. Sembra molto robusta, ma noti una piccola fessura a forma di cuneo sulla parte sinistra. Possiedi un Amuleto di Pietra? Se sì, vai al **99**. Se non ce l'hai, vai al **28**.

24

La porta è solida, e fermamente chiusa a chiave. Possiedi una chiave di cristallo? Se si, vai al **119**. Altrimenti, puoi provare a caricare la porta - vai al **158**; oppure andartene e continuare ad Est - vai all' **86**.

25

Vedi che c'è una figura davanti a te. È un uomo misero e sporco, appeso per le caviglie con corde attaccate ad un gancio nel muro.

Il pessimo odore ti fa venir voglia di ritornare fuori di nuovo, ma noti qualcosa davanti alla sua faccia - è un Amuleto di Pietra, legato attorno al suo collo.

Afferrerai l'Amuleto, e te ne andrai alla svelta? Vai al **105**

Rischierai e lo farai scendere? Vai al **51**

Prenderai una pozione di dire il vero, e poi parlerai con lui? Vai al **155**

26

Il tuo doppio appare improvvisamente, e si avvicina per combattere. Ma BELENGAHST sghignazza soltanto, mormora qualche parola, e poi lo taglia in due con la sua grande ascia da battaglia.

"La tua magia è troppo debole, Straniero," dice. Ti avvicini al combattimento finale:

	Destrezza	*Forza*
BELENGHAST	14	22

Se lo sconfiggi, vai al **198**.

27

Lottando selvaggiamente, riesci a riguadagnare l'equilibrio, e ti arrampichi di nuovo al passaggio principale. Ti appoggi contro il muro con sollievo, e solo ora realizzi che le tue mani e le tue braccia ti fanno molto male. Raccogli la torcia, ancora accesa sul pavimento, e puoi vedere che la pelle si sta staccando dalle tue mani e braccia - la sgradevole sostanza sul pavimento del tunnel deve essere stata acida, e ci vorrà del tempo prima che tu guarisca completamente. Perdi 4 punti di Forza. Se sei ancora vivo, fai un profondo respiro, e vai di nuovo a Nord. Vai al **71**.

28

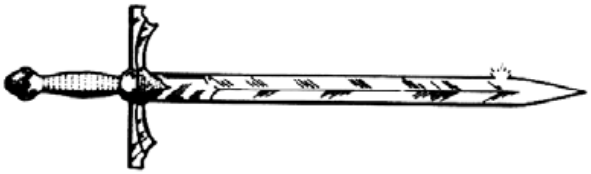
Senza l'Amuleto, non puoi andare oltre. Puoi caricare la porta, colpirla con la tua spada ma non si sposterà. Hai fallito nella tua missione.

29

Lo ZOMBIE indietreggia, osservando cautamente la tua lancia argentata. Ti avvicini per l'attacco. Sebbene tu abbia la lancia, lo ZOMBIE è un formidabile avversario.

	Destrezza	*Forza*
ZOMBIE	11	20

Dopo che hai messo a segno *tre* colpi con la lancia, vai al **116**.

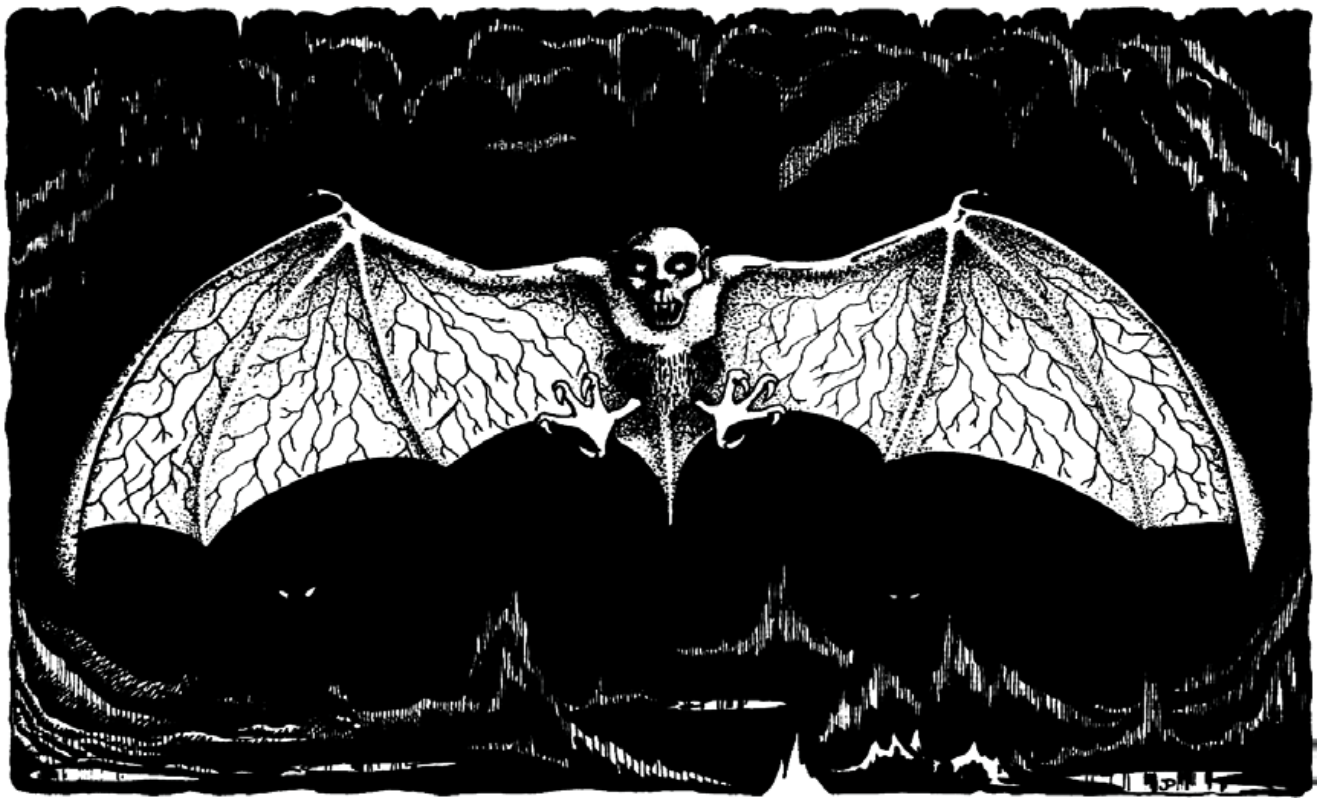


30

Mentre cammini verso Est, senti un debole battito d'ali nelle tenebre davanti a te. Avanzi, la tua spada e lo scudo pronti, finché realizzi che dozzine di creature volanti si gettano e scendono in picchiata attorno a te. Alla luce della tua torcia, vedi che ogni creatura volante ha il corpo di un enorme pipistrello, con artigli affilati come rasoi, ma il volto di un Ghoul. Fai roteare la tua spada, e la maggior parte di essi si ritira nelle tenebre, ma tre continuano l'attacco. Ne combatti uno alla volta. Se hai una pozione di Invincibilità, Elusività, o Potere, puoi usarla qui se lo desideri - ma solo contro il *primo* PIPISTRELLO DELLA MORTE.

	Destrezza	*Forza*
PRIMO PIPISTRELLO DELLA MORTE	11	8
SECONDO PIPISTRELLO DELLA MORTE	10	6
TERZO PIPISTRELLO DELLA MORTE	8	8

Se li sconfiggi tutti e tre, vai al **6**.



31

Continui per un po' di tempo, finché raggiungi un passaggio che si dirige a Nord. Decidi di prenderlo - vai al 42.

32

Il tunnel va a Sud, poi dopo un po' curva ad Ovest. Sei andato ad Ovest solo per una breve distanza quando il tuo piede inciampa in qualcosa e scivoli. Lancia due dadi. Se il punteggio è minore del tuo punteggio attuale di Coraggio, vai all'88. Se il punteggio è uguale o maggiore, vai al 14.

33

Il tunnel continua ad Est per un po', e poi gira bruscamente a Nord. Segui questo passaggio finché arrivi ad un incrocio. Un nuovo tunnel porta ad Est.
Prenderai il passaggio ad Est? Vai al 147
Continuerai a Nord? Vai al 159

34

Metti via la tua spada e gli dici che stai cercando la strada per gli alloggi di Belenghast. Sembra spaventato, e ti dice che è stato Belenghast a ordinare di rinchiuderlo, per aver osato mettere in discussione un ordine. "Questo è un posto pericoloso," dice, "ma se davvero desideri trovare Belenghast, vai ad Est da qui, prendi il primo passaggio a Nord, e poi di nuovo ad Est". Si guarda attorno da una parte all'altra, poi improvvisamente corre oltre di te, fuori dalla porta. Confuso, anche tu esci di nuovo attraverso l'entrata fracassata, e continui ad Est. Vai al 90.

35

La pozione fa effetto rapidamente, e vai ad Est. Vai al 5.

36

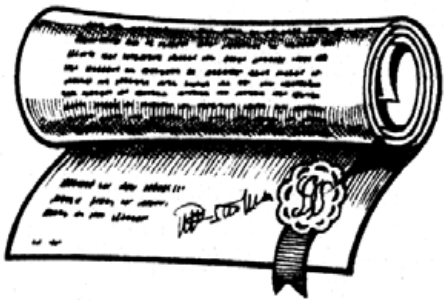
Dopo un po' di tempo, il passaggio curva a Sud. Molto presto dopo di ciò, vedi un tunnel sulla tua sinistra. Ora:
Prenderai il passaggio ad Est? Vai al 147
Continuerai a Sud? Vai al 61

37

Continuando, arrivi presto ad un altro incrocio.
Prenderai questo passaggio ad Est? Vai al 20
Continuerai a Sud? Vai al 65

38

Torni indietro, superi il passaggio a Sud, e continui ad Ovest. Vai al 58.



39

Il passaggio si restringe, e l'aria inizia ad essere fredda e umida sulla tua pelle. Avanzi, e molto presto arrivi ad un crocevia. Ora andrai a:
Nord? Vai al 167
Sud? Vai all'83
Est? Vai al 62

40

Proverai una Pozione di:
Paura? Vai al 154
Follia? Vai al 106
Dualismo? Vai al 26
Se non possiedi nessuna di queste Pozioni, torna al 19 e fai un'altra scelta.

41

Dopo poco tempo, il tunnel gira ad Est. Continui ad andare avanti, ma il tunnel si ferma poco tempo dopo a quello che sembra essere un vicolo cieco. Tasti lungo il muro, cercando leve o passaggi segreti. C'è un click - devi aver toccato qualcosa. Senti un suono stridente dietro di te, e ti giri per vedere una lastra di solida roccia scivolare giù. Finirai i tuoi giorni murato vivo in questa tomba nella Torre del Terrore.

42

Giri a Nord, e dopo una breve distanza, la tua strada è sbarrata da un'enorme porta di quercia. Possiedi una chiave di bronzo? Se è così, vai al **148**. Se no, vai al **96**.

43

Di nuovo sulla terra ferma, continui ad Est, ma abbastanza presto il passaggio curva a Nord. Tu lo segui per una certa distanza. Vai al **164**.

44

Il passaggio continua a Nord per una lunga strada. Poco dopo diventa più stretto, e inizia a salire verso l'alto, e comincia a diventare molto più caldo. Asciughi il sudore dai tuoi occhi e continui, ma sembra come se l'intero tunnel stia tremando intorno a te, mentre il calore aumenta. Dopo pochi secondi, realizzi che questa non è un'illusione - il terreno e i muri stanno davvero tremando e scuotendosi. Il tremore diventa improvvisamente violento e sei scagliato contro la parete del tunnel. Perdi 2 punti di Forza.

Mentre il tremito continua, puoi vedere che davanti a te, il terreno si è aperto - c'è un enorme abisso. Il tremore continua; se hai una Pozione di Volare, e desideri usarla adesso, vai all' **11**. Altrimenti, dovrai tornare di corsa indietro a Sud, e prendere il passaggio ad Est. Vai al **5**.

45

Il passaggio si allarga, e presto realizzi che la roccia stessa sta emanando una sorta di luce, un naturale verde fosforescente. Continui cautamente verso Nord. Dopo poco tempo, vedi un nuovo passaggio alla tua destra.

Prenderai questo nuovo passaggio ad Est? Vai al **111**
Continuerai a Nord? Vai al **156**

46

Brandisci la tua spada - e se ne è andato! Senti una voce dietro di te: "Non sei abbastanza veloce, Straniero." Ti giri per vederlo in piedi dietro di te. Provi ancora e ancora ad assestare un colpo, ma ogni volta che lo fai, lui scompare, solo per riapparire da qualche altra parte. Perdi 2 punti di Destrezza. Frustrato ed arrabbiato, e con la risata dell'ometto che risuona nelle tue orecchie, ti fai di nuovo strada attraverso la porta fracassata e continui ad Est. Vai al **90**.

47

Le braccia dello ZOMBIE si allungano verso il tuo collo mentre corri verso l'arcata. Iniziano a chiudersi attorno alla tua gola, ma con un ultimo, disperato sforzo, ti liberi con uno strattone, e corri attraverso il passaggio ad arco, ad Est. Perdi 6 punti di Forza e, se sei ancora vivo, vai al **13**.

48

Perderai solo *un* punto di Forza per le prime *tre* volte che l'UOMO DI PIETRA mette a segno un colpo su di te in questa battaglia. Da quel momento in poi, perderai i soliti 2 punti di Forza quando l'UOMO DI PIETRA mette a segno un colpo contro di te.

	Destrezza	*Forza*
UOMO DI PIETRA	12	14

Se lo sconfiggi, vai al **117**.

49

Continui ad Est finché arrivi ad un incrocio. A Sud c'è un freddo, scuro, stretto passaggio e decidi di andare a Nord. Vai al **178**.

50

Questa volta la porta va in frantumi, ma lo sforzo ti costa ancora un ulteriore punto di Forza. Se hai

ancora della Forza rimasta, dai un calcio alla porta fracassata e l'attraversi. Vai al 25.

51

Lo appoggi contro il muro, e lui ti ringrazia. Ti dice che anche lui, come te, una volta era un Avventuriero, e prese il suo nome Pieveloce per la sua grande agilità e resistenza.
Anche lui era andato in cerca di Belenghast, e aveva trovato il favoleggiato Amuleto di Pietra, quando cadde in un'imboscata di tre GUARDIE SENZA VOLTO, vicino agli alloggi di Belenghast. Le GUARDIE SENZA VOLTO poi decisero di appenderlo in questa maniera, piuttosto che ucciderlo subito, cosicché potesse morire lentamente. Non sa da quanti giorni e notti è rimasto qui.
Ti dice che il passaggio va a Sud, poi ad Est e poi di nuovo a Nord, prima di girare infine ad Est. Ti dà l'Amuleto e ti augura ogni bene. Se te ne sono rimaste, gli dai una porzione delle tue razioni prima di andartene per continuare ad Est. Vai all' 86.

52

Cammini sotto l'arco. Davanti a te c'è un'impenetrabile oscurità. Se preferiresti andartene, e tornare a Nord, vai al 129. Se desideri continuare ad Ovest, vai al 17.

53

Vai ad Ovest per quello che sembra essere un lungo tempo, finché finalmente arrivi ad un incrocio. Ora andrai a:
Nord? Vai al 98
Sud? Vai al 65

54

Sei andato avanti solo per una breve distanza prima di arrivare ad un altro incrocio. Il passaggio corre Nord-Sud.
Andrai a Nord? Vai al 127
Andrai a Sud? Vai al 73

55

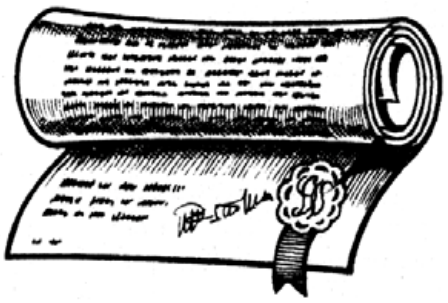
Gli chiedi quale è la strada più sicura da percorrere. Lui sembra cadere in trance, e poi ti dice che la via migliore è andare a Est, e poi a Nord. Sei convinto che stia mentendo, ma lo ringrazi e te ne vai. Ora andrai a:
Est? Vai al 90
Ovest? Vai al 10

56

Sei andato a Nord per un po' di tempo, quando improvvisamente urli di dolore. Pieghi la testa per vedere un dardo avvelenato nel tuo collo. Perdi 3 punti di Forza. Se sei ancora vivo, lo strappi via e continui cautamente a Nord. Arrivi ad un passaggio che si diparte alla tua sinistra.
Prenderai questa nuova strada? Vai al 79
Continuerai a Nord? Vai al 145

57

Camminando verso Sud, il tunnel si restringe, ma poi si allarga di nuovo. Ti muovi in avanti, ma improvvisamente, da sopra di te, senti il suono di aria impetuosa. Un feroce dolore inizia a diffondersi dalla tua spalla, e tu giri la testa per vedere un dardo avvelenato nel tuo collo. Perdi 3 punti di Forza. Lo strappi via e - se sei ancora vivo - continui verso Sud.
C'è un passaggio alla tua destra. Ora:
Prenderai la nuova strada ad Ovest? Vai al 131
Continuerai a Sud? Vai al 37



58

Il passaggio gira a Nord dopo un po' di tempo, e presto vedi una nuova strada verso destra. Prenderai questa nuova strada ad Est? Vai al 142. O continuerai a Nord? Vai al 177. Se ne hai una invece, puoi prendere una Pozione di Cercare invece, se lo desideri - vai al 103.

59

Arrivi presto ad un incrocio. Andrai a:
Nord? Vai al 77
Sud? Vai al 32

60

Tre colpi della tua spada, e la porta va in pezzi. Apri con un calcio la porta frantumata e guardi dentro. Vai al 114.

61

La strada a Sud gira ad Ovest dopo poco tempo, e arrivi ad un altro incrocio, con un passaggio che scorre Nord-Sud.
Andrai a Sud? Vai al 197
Proverai la strada a Nord? Vai al 179

62

Ti muovi cautamente lungo il passaggio, ma tutto è silenzioso a parte un debole suono echeggiante, mentre l'acqua gocciola dal soffitto del tunnel.
Continuando ad Est, senti uno strano rumore alla tua destra. Cosa fai:
Investigherai? Vai al 151
Continuerai ad Est? Vai al 90

63

Mentre la Pozione inizia a funzionare, gli strani caratteri sembrano dissolversi davanti ai tuoi occhi, e riformarsi. Leggi:

"Vai a Nord da qui, e ad Ovest poi –
Libera l'uomo incatenato dalla paura.
Non attaccarlo o fargli del male se non vuoi
Prendere il suo posto qui fino all'ultima ora."

Memorizzi le parole sulla pergamena.
Te ne andrai e continuerai ad Est? Vai al 54
Investigherai la placca? Vai al 97

64

Provi ad aprire la porta, ed essa si spalanca facilmente. Entri in una stanza molto piccola. La luce della tua torcia gioca sulla roccia tutt'intorno, ma la stanza è completamente vuota. Deluso, te ne vai, e prosegui ad Ovest.
Vai al 59.

65

Dopo un po' di tempo, vedi un passaggio alla tua sinistra.
Prenderai questo passaggio ad Est? Vai al 186
Continuerai a Sud? Vai al 32

66

Continuando a Nord, ti trovi ad un incrocio. Una strada conduce ad Est, una ad Ovest, ed entrambe appaiono ugualmente minacciose. Quale sceglierai?
Est? Vai al 169
Ovest? Vai al 180

67

Chiudi la porta dietro di te. Sei in uno stretto corridoio che porta a Nord, ma che molto presto svolta a sinistra. Dopo pochi passi, vedi che gira di nuovo a Nord. Sembra esserci una strada che porta a Ovest, ma c'è una luce accecante mentre ti avvicini. Allontani la testa dalla luce e dal calore intensi e vai invece a Nord. Vai al 144.

68

Continui per una certa distanza, finché ti trovi a non poter più proseguire oltre. Davanti a te c'è un muro di roccia; il muro sembra troppo liscio per essere naturale, e cerchi delle leve nascoste, ma non ne trovi nessuna. Nulla di ciò che puoi fare sposterà il muro, e stai per ritornare all'ultimo incrocio, ed andare a Nord, quando realizzi che c'è una strada verso Sud. Se vuoi provare questa nuova via a Sud, vai al 12. Se preferisci tornare indietro ed andare a Nord, vai al 42.

69

Fai due passi indietro, alzi il tuo scudo fino alla spalla, e ti getti contro la porta. Essa va in frantumi, e cadi in una minuscola stanza.
Ti guardi intorno. Il pavimento è lastricato di pietra, i muri sono solidi, sembra che tu sia in una stanza vuota. Ma mentre stai per andartene, diventi conscio di un debole rumore, come di vetro che tintinna dolcemente. Non c'è nulla che si possa vedere, ma mentre rimani lì, i suoni si formano in una debole voce brillante dentro la tua testa.
"Vai a Nord, poi ad Ovest," sembra dire la voce.
Scuoti la testa, meravigliato da ciò, e lasci la stanza, andando a Nord. Vai al 66.

70

Cammini cautamente lungo un breve corridoio ben illuminato. Ti fermi ad un'imponente porta davanti a te: ma quando la spingi, essa si spalanca, e tu l'attraversi per trovarti in stanza spaziosa ed arieggiata,

ammobiliata con arazzi ornati, e file su file di libri.
Ti avvicini e guardi i libri - sono tutti Libri di Incantesimi, o Istruzioni di Magia, e ti stai sentendo soddisfatto di questa scoperta quando un movimento dell'aria ti fa voltare rapidamente. Seduto su una grande sedia, decorata in modo elaborato, c'è un vecchio dall'aspetto fiero, vestito in lunghe vesti fluenti. Ha dei capelli molto lunghi ed una lunga barba. Estrai la tua spada - lui la fissa, mormora qualche parola - e la tua spada diventa di gomma fra le tue mani!
"Mettila via, Avventuriero," comanda, "ritornerà normale, presto." Fai come dice, realizzando di stare fronteggiando un potente Mago. Che possa essere Belenghast?
"Conosco la tua missione, Straniero," dice il Mago, "ma non sono colui che cerchi. Tuttavia," sorride, "*potrei* permetterti di continuare."
Dalle sue vesti fluenti, estrae una sacca di cuoio e la scuote. Essa fa uno sordo suono tintinnante.
"Un piccolo test di ragionamento," ti spiega. "Se hai ragione, - forse - sarai fortunato. Se sbagli, lo sarai di meno." Scuote di nuovo la borsa.
"Ho in questa borsa," ti dice, "delle pietre nere, ed un egual numero di pietre bianche. Ora, se tu dovessi infilarci la tua mano e prenderne alcune, non sapresti in anticipo quante sarebbero bianche, e quante nere.
Puoi trovare, ne sono sicuro," continua, "qual è il più piccolo numero di pietre che dovresti prendere dalla borsa in modo da essere certo di prenderne due dello stesso colore. Tuttavia, la mia domanda è questa: il più piccolo numero di pietre che devi prendere dalla borsa per essere certo di prenderne due dello *stesso* colore è lo stesso numero che devi prendere per essere certo di prenderne due di colore *differente*. Quante pietre ci sono nella borsa?"
Tu esiti, e lui continua: "La tue Pozioni di Magia non funzioneranno in questa stanza, perciò non sprecarle. Ci sono tre porte dietro di me. Hanno su di esse i numeri 4, 6, e 8. Quando hai deciso la risposta al mio piccolo indovinello, attraversa la porta con quel numero su di essa."
Prenderai la porta marchiata:
4? Vai al **100**
6? Vai al **80**
8? Vai al **67**

71

Dopo solo pochi passi, vedi un tunnel sulla tua destra. È stretto e dovrai inginocchiarti a carponi se desideri investigarlo.
Proverai il tunnel ad Est? Vai al **137**
Continuerai a Nord? Vai al **163**

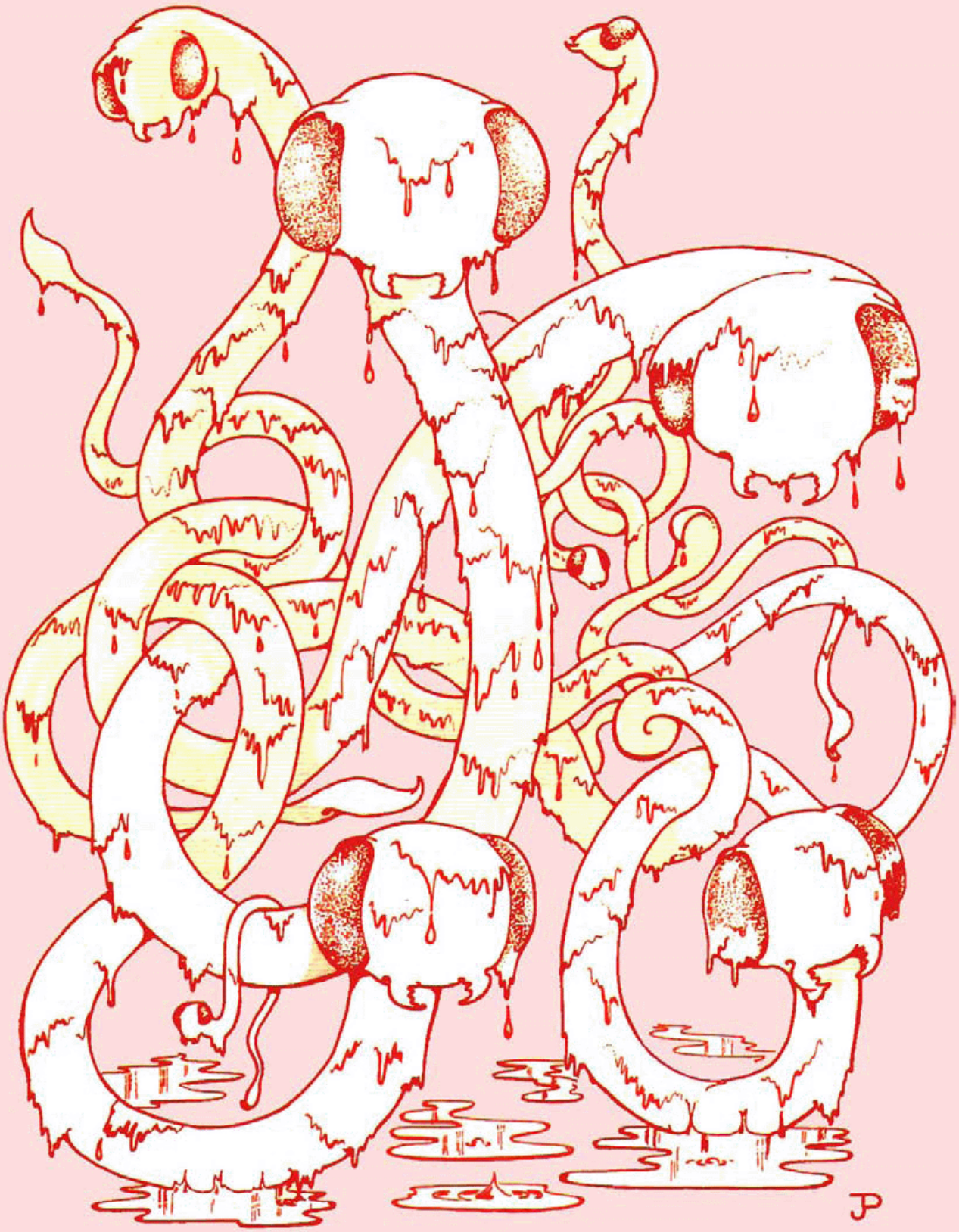
72

Sei in un tunnel che va a Nord per qualche tempo, poi ad Ovest per un po', poi piega di nuovo a Nord. Non ci sono altri passaggi, e l'aria è mortalmente calma. Alla fine, giungi ad un altra svolta: alla tua sinistra, c'è ciò che sembra un muro di pietra che sbarra la strada, e così vai ad Est, finché vedi un passaggio a Nord. Provi questa nuova strada a Nord. Vai al **42**.

73

Vai a Sud per un po' di strada, ma poi il passaggio gira ad Ovest. Molto presto, passi sotto un'arcata di pietra, e ti trovi in una piccola stanza quadrata. La attraversi, ma mentre lo fai, il pavimento improvvisamente si inclina, gettandoti contro il muro. Mentre riguadagni l'equilibrio, il pavimento inizia a muoversi da un lato all'altro, e sei gettato di nuovo sul pavimento. L'intera stanza sembra stare per spezzarsi come una nave in una tempesta. Se hai una Pozione di Volare, e desideri usarla qui, vai al **184**. Altrimenti, vai al **125**.

A Hunter



74

Sei in una piccola, scura alcova, che odora di umido e decomposizione. La tua torcia può a malapena penetrare la profonda oscurità attorno a te. Ma tu puoi vedere, sul muro opposto, delle parole iscritte su una placca nel muro. Vedi anche un a piccola cassa di legno, bordata di bronzo, quasi ai tuoi piedi.

Andrai verso il muro per leggere l'iscrizione? Vai al 195

Proverai ad aprire la cassa? Vai al 94

75

Abbastanza presto, raggiungi un incrocio. Il passaggio corre Nord-Sud, e tu vai a Nord.

Vai al 91.

76

La corta lancia d'argento è una bella arma, e decidi di portarla con te. Non c'è nient'altro di interesse, così te ne vai e continui verso Nord. Vai al 193.

77

Vai a Nord per un po' di tempo, e poi vedi che c'è un nuovo passaggio alla tua destra. Ora:

Prenderai il nuovo passaggio ad Est? Vai al 20

Andrai a Nord? Vai al 98

78

Andando ad Ovest, vedi un'apertura alla tua sinistra.

Investigherai? Vai al 74

Continuerai ad Ovest? Vai al 89

79

Vai ad Ovest, ma piuttosto presto il passaggio gira a Sud. Vai a Sud per un breve tempo, fino a quando vedi una porta alla tua sinistra.

Proverai ad aprire la porta? Vai al 192

Continuerai a Sud? Vai al 7

80

Chiudi la porta dietro di te. Sei in uno stretto corridoio che va a Nord, ma che molto presto gira a destra. Dopo pochi passi, vedi che svolta nuovamente a Nord. Sembra esserci una strada ad Est, ma c'è una luce accecante da quella parte. Allontani il tuo viso da essa e vai a Nord.

Vai al 144.

81

Prova finché vuoi, non riesci a mantenere l'appiglio, e scivoli lungo il tunnel con velocità crescente, finché finalmente rotoli fino a fermarti su un letto di qualche sostanza spugnosa e viscida. Hai perduto la tua torcia nella tua caduta a testa in giù, ma ora riesci a distinguere, al bagliore rosso spento delle rocce, che sei in una fossa. Realizzi, con orrore crescente, che ciò su cui sei atterrato è il nido di dozzine di enormi vermi. Ognuno è lungo almeno quanto te, e largo come la tua vita. Iniziano a strisciare intorno a te, arrotolandosi stretti come serpenti, e la tua armatura di cuoio si scioglie. Il liquido che trasuda dai loro corpi è acido, ed è il loro modo di digerire la loro preda. Brandisci la tua spada selvaggiamente, ma senza effetto - la tua avventura è finita qui.

82

La porta è ben costruita come sembra, e solo dopo ripetuti colpi delle tue spallate inizia a scheggiarsi. Alla fine, sei in grado di strapparla dai suoi cardini, ma ti costa 2 punti di Forza.

Oltre la porta, c'è una piccola stanza quadrata, e nel centro del pavimento c'è una statua. Ti avvicini, e vedi che la statua è quella di un grande uomo dalle larghe spalle, con la fronte bassa e un'espressione minacciosa. Ma poi noti, ai piedi della statua, una chiave di cristallo. Con cautela, allunghi il braccio per prendere la chiave, e mentre lo fai, la statua inizia a muoversi!

Te l'eri quasi aspettato, e ora fai un balzo indietro, la tua spada alzata, mentre l'UOMO DI PIETRA si muove verso di te. Se hai qualcuna delle seguenti Pozioni, e desideri usarla qui, vai alla sezione appropriata:

Dualismo. Vai al 124

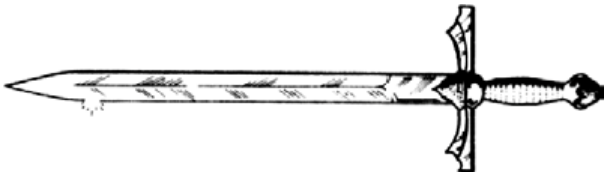
Elusività. Vai al 48

Paura. Vai al 102

Se non ne hai nessuna, o non desideri usarle qui, devi combattere l'UOMO DI PIETRA da solo.

	Destrezza	*Forza*
UOMO DI PIETRA	12	14

Se vinci, vai al 117.



83

Sei andato avanti solo per pochi passi prima di realizzare che adesso ti stai dirigendo di nuovo verso l'entrata da cui sei entrato all'inizio.
Irritato, ti giri e torni a Nord. Vai all' 1.

84

Tiri la leva, e senti un doloroso colpo che arriva fino alla tua spalla, gettandoti a terra. Perdi 3 punti di Forza. Se sei ancora vivo, ti alzi e provi l'altra leva - vai al 149.

85

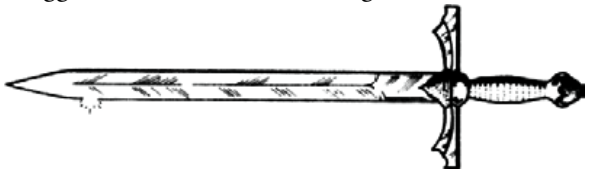
Ti senti tremendamente potente. Per i primi *due* round di questa battaglia, ogni colpo che infliggi allo SCRAFE gli costerà 4 punti di Forza. Dopo di questo, ogni colpo causerà 2 punti di danno. Ogni attacco che ha successo dallo SCRAFE contro di te ti costerà i normali 2 punti di danno.

	Destrezza	*Forza*
SCRAFE	10	12

Se vinci, vai al 152.

86

Il passaggio ad Est gira a Sud molto presto, e poi si dirige verso Est. Noti che la temperatura sta salendo. Continui ad Est, finché il passaggio va a Nord. Segui il passaggio a Nord per un po', e per tutto il tempo il calore sta peggiorando.
Presto il sudore sta scorrendo nei tuoi occhi, e stai iniziando a sentirti esausto. Uno strano rumore ronzante diventa più forte mentre continui, finché qualcosa vola contro alla tua faccia - è una mosca. La scacci via irritato, ma entro pochi secondi ce ne sono a centinaia, ognuna lunga quasi mezzo indice, che cercano di volare dentro le tue orecchie, nella bocca e nel naso! Nonostante il calore e la tua stanchezza, corri disperatamente a Nord, finché sei libero da quelle orribili creature.
Mentre continui, sei sollevato che la temperatura sembri scendere di nuovo, e continua a far così finché è fresco in modo piuttosto piacevole. Vedi un passaggio alla tua sinistra, ma lo ignori. Vai al 178.



87

Vedi che c'è una serratura nella porta, e provi la chiave, ma non entra. Vai al 109.

88

Mantieni l'equilibrio, ma un piede viene preso da qualcosa. Vedi che sei quasi sbilanciato su di un enorme pozzo di sabbie mobili, e che è questo che ora sta trascinando sotto il tuo piede. Ti siedi, spingi con l'altro piede contro l'orlo del pozzo, prendi la tua gamba con entrambe le mani e tiri. Perdi 2 punti di Forza.
Dopo qualche secondo, la tua gamba esce libera dalle infide sabbie mobili, e raccogli la tua torcia con sollievo, e torni indietro. Vai al 95.

89

Vai ad Ovest, ma piuttosto presto il passaggio gira a Nord. Dopo un po' di tempo gira ad Ovest di nuovo, e poi fa un'improvvisa svolta a Sud. Vai a Sud per una breve distanza, finché vedi una nuova strada alla tua destra. Ora:
Prenderai il nuovo passaggio ad Ovest? Vai al 79
Continuerai a Sud? Vai al 57

90

Non puoi vedere molto lontano davanti a te alla luce della tua torcia, e devi muoverti lungo il passaggio usando le tue mani contro le pareti per guidarti. La tua mano sinistra improvvisamente non trova niente, e cadi pesantemente, facendoti un taglio sulla testa. Perdi 1 punto di Forza. Alla luce della tua torcia puoi scorgere una nuova via a Nord. Ora:
Continuerai ad Est? Vai al 120
Prova la via a Nord? Vai al 45

91

Continui a Nord, la tua spada pronta, ma tutto è silenzioso. Noti un tunnel alla tua sinistra. Ora:
Proverai il tunnel ad Ovest? Vai al 2
Continuerai a Nord? Vai al 71

92

Combatti lo SCRAFE.

	Destrezza	*Forza*
SCRAFE	10	12

Se vinci, vai al 152.

93

La porta si scheggia e va in frantumi, ma tu sei provato - era più resistente di quanto pensassi. Perdi 3 punti di Forza, e vai al **114**.

94

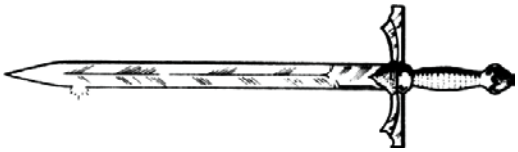
La cassa si apre facilmente. Dentro c'è un singolo pezzo di vecchia pergamena. È così vecchia che sembra si ridurrebbe in polvere se dovessi toccarla, ma alla luce della tua torcia, puoi appena vedere le parole scritte su di essa. Leggi:

"Bi Netherig evelin Oen,
Orovath y Han to ther,
Metheniken, baragrathen, ü
ty vathen elen pir."

Se hai una pozione di Intuizione, e desideri usarla adesso, puoi farlo - vai al **108**. Altrimenti, puoi andare verso il muro a leggere l'iscrizione sulla placca - vai al **195** - o andartene e continuare ad Ovest: Vai all' **89**.

95

Vai ad Est, e poi a Nord, finché arrivi ad un passaggio alla tua destra. Ora:
Continuerai a Nord? Vai al **77**
Prenderai la via ad Est? Vai al **186**



96

Possiedi una chiave d'argento? Se è così, vai all' **87**. Altrimenti vai al **109**.

97

Mentre ti muovi verso il muro, fai scattare una trappola. L'alcova si riempie improvvisamente con densi e soffocanti fumi neri, ed indietreggi fuori nel passaggio, annaspando per dell'aria. Perdi 3 punti di Forza. Se sei ancora vivo, ti fermi per riprendere fiato, e vai di nuovo ad Est. Vai al **54**.

98

Dopo essere andato a Nord solo per un breve tempo, vedi un nuovo passaggio alla tua sinistra.
Continuerai a Nord? Vai al 56
Proverai il passaggio ad Ovest? Vai al 131

99

Prendi l'Amuleto, e, usandolo come una chiave, lo inserisci nella fessura. C'è un suono di catenacci che vengono ritirati, e la porta inizia a spalancarsi lentamente.
Mantieni la presa sull'Amuleto, attraversi la soglia, e ti guardi intorno. Vai al 176.

100

Sei in uno stretto tunnel. Esso va costantemente in salita, dirigendosi a Nord, e poi gira ad Ovest. Realizzi che il soffitto del tunnel si sta abbassando, e tu stai ancora salendo.
Il tunnel improvvisamente gira di nuovo a Nord, sempre andando verso l'alto, e sei sollevato quando il soffitto diventa di nuovo più alto e puoi stare in piedi come si deve. Sali ancora, e dopo pochi minuti il livello del pavimento torna normale. Passi attraverso una stretta arcata, e ti trovi in un largo passaggio, che va a Nord. Vai al 139.

101

Fai un balzo di lato, evitando l'affondo della lancia, e ti avvicini per combattere:

	Destrezza	*Forza*
TROLL	10	10

Se vinci, vai al 76.

102

L'UOMO DI PIETRA si rannicchia lontano da te, prima di ritornare in battaglia. Ma ora è molto meno spaventoso. Combatti:

	Destrezza	*Forza*
UOMO DI PIETRA	9	14

Se lo sconfiggi, vai al 117.

103

La Pozione fa effetto, e tu giri ad Est. Vai al 142.

104

Vai a Nord, lungo un corto passaggio, ed entri in una caverna piuttosto grande. C'è il suono di movimento, e vedi una creatura ossuta, a quattro zampe, con una lunga lingua e artigli dall'aspetto feroce, che ti sta seguendo. Puoi usare una Pozione di Magia qui, se lo desideri, e se ne hai una - vai al 189.
Altrimenti, vai al 92.

105

Trattenendo il respiro, ti avvicini e afferri l'Amuleto. Ti precipiti fuori dalla sporca cella, e corri ad Est - ma non stai facendo attenzione! Inciampi e cadi, e l'Amuleto si frantuma in cento pezzi sul pavimento davanti a te.
Sconsolato, non c'è nulla da fare se non continuare ad Est senza di esso - vai all' 86.

106

Con tua leggera sorpresa, la Pozione sembra funzionare! BELENGHAST ruggisce, menando selvaggiamente colpi con la sua ascia; sembra accecato, e tu ti avvicini velocemente in battaglia. Riesci a dare tre buoni colpi con la tua spada, ma la sua armatura è buona, ed è ferito solo leggermente.
La Pozione inizia a svanire, ed egli diventa più calmo. Si gira verso di te con sguardo assassino nei suoi occhi, la grande ascia che ruota sopra la sua testa. L'hai indebolito, ma ora devi combattere fino alla morte:

	Destrezza	*Forza*
BELENGHAST	11	17

Se lo sconfiggi, vai al 198.

107

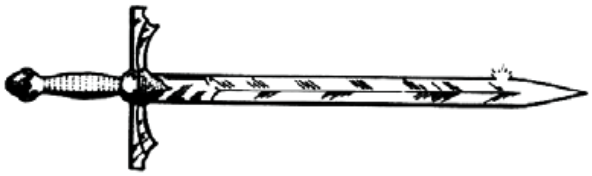
Mentre tiri le leve, c'è un improvviso, terribile lampo di dolore. Cadi a terra. Lancia *un* dado: il punteggio è il numero di punti di Forza che hai perso. Se sei ancora vivo, puoi riprovare di nuovo. Proverai:
Le leve a sinistra e centrale? Vai al 19
Le leve a sinistra e a destra? Vai al 140

108

La pozione inizia a funzionare, e le strane parole cambiano e si riformano davanti a te; leggi:

"Torna indietro, vai a Nord, e ad Ovest poi –
Libera l'uomo incatenato dalla paura.
Non attaccarlo o fargli del male se non vuoi
Prendere il suo posto qui fino all'ultima ora."

Ora:
Tornerai indietro: Vai al **54**
Continuerai ad Ovest? Vai al **89**
Guarderai la placca sul muro? Vai al**195**



109

Se hai una chiave di rame, vai al **130**. Altrimenti, vai al **188**.

110

Torni indietro ad Ovest e prendi il passaggio a Nord. Vai al **45**.

111

Il tunnel si restringe, e noti che sembra si stia facendo più freddo. Abbastanza presto, svolta a destra, e sembra che tu sia in un vicolo cieco. Stai per tornare indietro, quando un minaccioso rombo ti avverte del pericolo. Ma è troppo tardi per fare qualsiasi cosa - il terreno si sta aprendo sotto i tuoi piedi. Possiedi una Pozione di Volare? Se è così, vai al **112**. Altrimenti, vai al **128**.

112

Rapidamente, ingoi la pozione, ed appena in tempo! Mentre fluttui in aria puoi vedere, fiocamente, sul fondo del grande pozzo sotto di te, file su file di ravvicinati pali appuntiti.
Galleggi indietro con grazia finché i tuoi piedi sono di nuovo sulla terra ferma.
Togliendoti il sudore dalla fronte, torni ad Ovest all'incrocio e vai a Nord.
Vai al **156**.

113

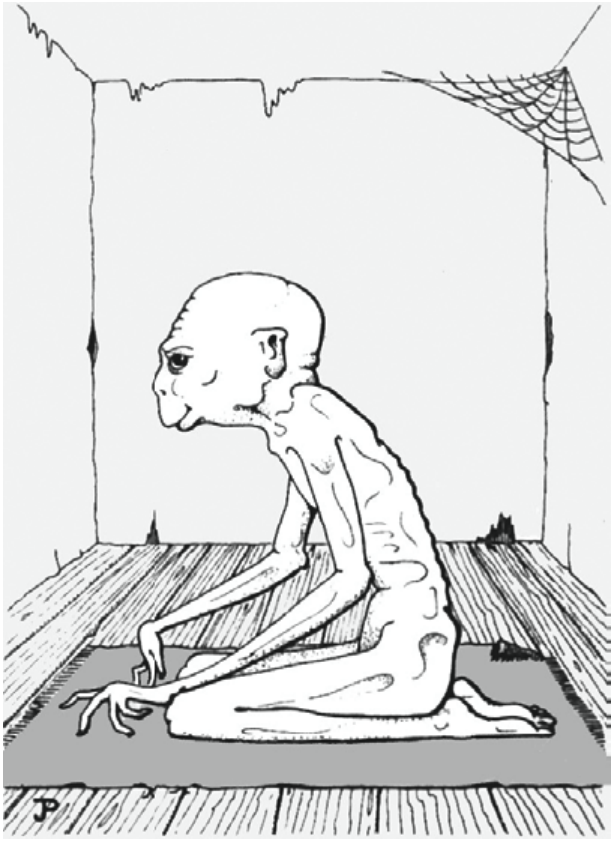
Non ti muovi veloce abbastanza, e la lancia squarcia il tuo fianco. Perdi 2 punti di Forza. Il TROLL sembra forte, ed astuto, ed è veloce con la sua lancia. Fa un altro improvviso affondo, e tu lo pari con il tuo scudo appena in tempo.
Combatti il TROLL.

	Destrezza	*Forza*
TROLL	10	10

Se lo sconfiggi, vai al **76**.

114

Davanti a te vi è un uomo molto piccolo dall'aspetto strano, che sembra essere inginocchiato su di un tappeto cencioso. La stanza è completamente spoglia mentre ti guardi intorno: non ci sono finestre, non ci sono mobili. L'uomo smette di lamentarsi e ti guarda. "Oh straniero," esclama, "ho aspettato così a lungo la liberazione!" Ma qualcosa ti rende sospettoso, ed alzi la tua spada. Lui si rannicchia di nuovo.
Lo attaccherai? Vai al **46**
Proverai a parlarci? Vai al **34**
Userai una Pozione? Vai al **168**



115

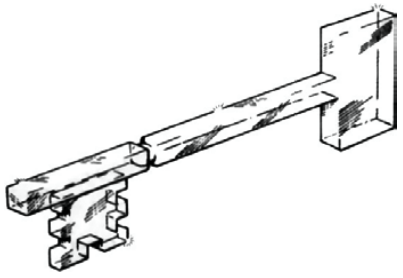
Continui ad Est, ma presto il passaggio svolta bruscamente a Nord. Dopo un po' di tempo, vedi una nuova strada alla tua sinistra. Ora:
Prenderai il nuovo passaggio ad Ovest? Vai al 78
Continuerai a Nord? Vai al 127

116

Mentre conficchi la lancia per la terza volta, i maniacali occhi gialli si velano, e lo ZOMBIE cade improvvisamente a terra.
Mentre guardi, si riduce in polvere, e proveniente da nessuna parte, un forte vento freddo improvvisamente mulina attorno alla stanza, ululando ed urlando. Così improvvisamente come è apparso, scompare, e vedi sul terreno una chiave, che brilla alla luce della tua torcia. È fatta di bronzo, e la raccogli velocemente e la metti in tasca prima di affrettarti fuori attraversando l'arcata. Vai al 13.

117

Raccogli la chiave di cristallo e la metti nello zaino prima di lasciare la stanza, e di andare ad Ovest. Vai al 38.



118

La pozione fa effetto immediatamente e lo SCRAFE si avvicina in combattimento col tuo doppio. Lancia i dadi per entrambi: il tuo doppio ha i tuoi punteggi correnti di Destrezza e Forza. Solo se lo SCRAFE sconfigge il tuo doppio dovrai affrontarlo: in quel caso, i tuoi punteggi di Destrezza e Forza saranno al livello a cui erano prima di questa battaglia.

	Destrezza	*Forza*
SCRAFE	10	12

Se vinci, vai al 152.

119

La chiave entra nella serratura e gira. Apri la porta e l'attraversi - vai al 25.

120

Cammini lungo il passaggio per alcuni minuti senza incidenti, finché scopri che la strada davanti a te è sbarrata. Il tunnel sembra essere un vicolo cieco. Stando indietro, puoi vedere alla luce della torcia che ciò che blocca la tua strada è in realtà un grosso macigno. Puoi distinguere uno spazio tra la cima del macigno e il soffitto del tunnel, e dapprima provi ad arrampicarti. Ma il macigno è liscio, e non puoi trovare un appiglio. Dopo numerosi tentativi falliti, realizzi che dovrai provare qualcos'altro. Hai una Pozione di Volare? Se sì, vai al 133. Altrimenti, vai al 138.

121

Lotti per farti strada attraverso il pavimento oscillante e scorrevole, ignorando il dolore mentre sei spinto ripetutamente contro i muri. Perdi 4 punti di Forza.
Se sei ancora vivo, stringi i denti e finalmente arrivi dall'altro lato. Vai al 115.

122

Non trovi passaggi segreti, ma dai un calcio a qualcosa mentre cerchi. Guardi in basso per vedere che è un piccolo scrigno, fatto di pietra, da cui è caduta una chiave di rame. La metti in tasca, ti arrampichi fuori dal tunnel e continui a Nord. Vai al 163.

123

È paurosamente silenzioso mentre ti dirigi a Sud. Non riesci a vedere nulla, ma hai la sensazione che osservatori invisibili siano tutt'intorno a te. Tuttavia, non accade nulla, e giungi ad un incrocio. Ora andrai ad:
Est? Vai al 39
Ovest? Vai al 166

124

L'UOMO DI PIETRA si avvicina al tuo sosia. Lancia i dadi per entrambi: il tuo sosia ha i tuoi punteggi correnti di Forza e Destrezza. Solo se l'UOMO DI PIETRA sconfigge il tuo doppio allora dovrai finirlo, con i tuoi punteggi di Forza e Destrezza come erano prima di questa battaglia.

	Destrezza	*Forza*
UOMO DI PIETRA	12	14

Se vinci tu (o il tuo sosia), vai al 117.

125

Ti trascini attraverso il pavimento oscillante e instabile, ma sei gettato ripetutamente contro le pareti. Perdi 4 punti di Forza.

Se sei ancora vivo, riesci a trascinarti fuori dall'altro lato.

Vai al 53.

126

Alla cintura del GIGANTE morto, vedi una piccola borsa di cuoio. Dentro c'è una chiave d'argento. Sentendo che ti possa essere utile, la metti nella tua tasca e continui a Nord. In breve, realizzi di essere ad un incrocio, e puoi sia continuare a Nord, o prendere un nuovo passaggio che si diparte alla tua destra.

Prenderai il nuovo passaggio ad Est? Vai al 3

Continuerai a Nord? Vai al 182

127

Vai a Nord per un po' di tempo, ma poi il passaggio gira ad Ovest. Segui il passaggio ad Ovest per un lungo tempo, finché alla fine gira a Nord. Passi sotto un'altra arcata di pietra, e continui a Nord.

Vai al 70.

128

Senza magia sei perduto! Le tue urla echeggiano per lungo tempo nel freddo e nell'oscurità, mentre cadi a capofitto, per essere infine impalato sulle fila di pali affilati sul fondo del Pozzo della Morte.

La tua missione è finita.

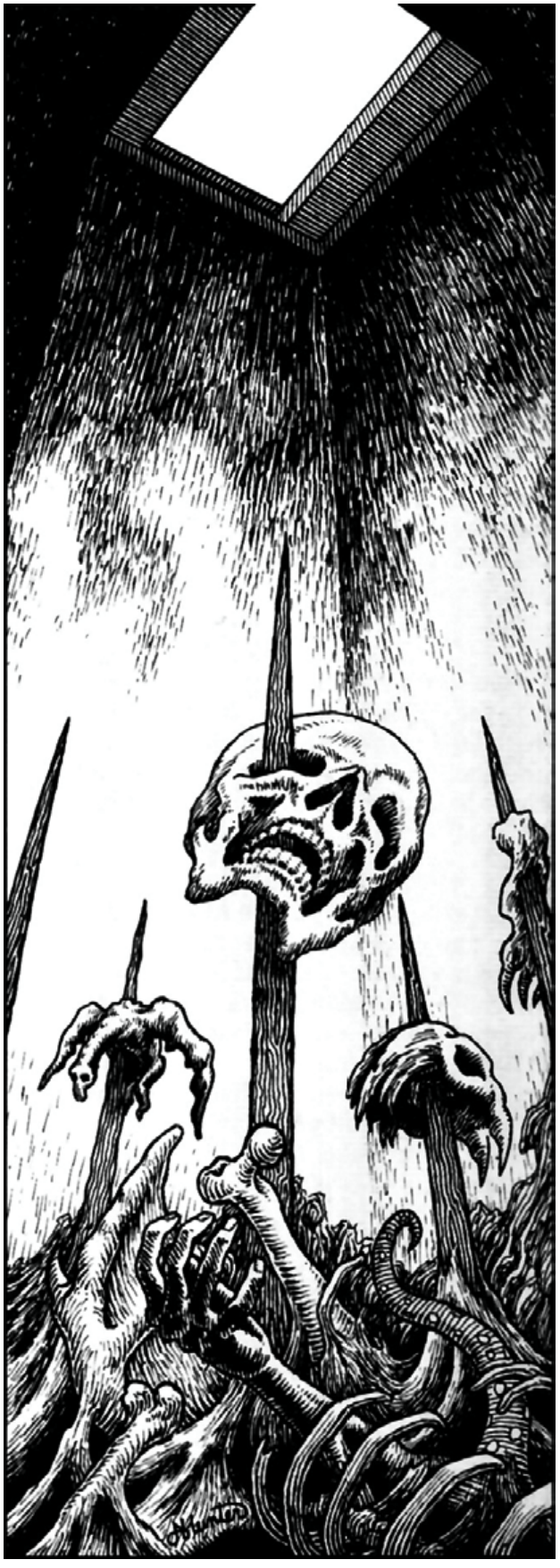
129

Il tunnel scivola verso il basso mentre continui; mentre il pendio diventa più ripido, ti stai trascinando sulle mani e sulle ginocchia. Perdi 3 punti di Forza. Alla fine raggiungi uno spiazzo, e ti fermi per riprendere fiato. Ma realizzi, mentre ti guardi attorno, che questo è un vicolo cieco, e che dovrai tornare indietro.

Ti arrampichi indietro a Sud, ignorando l'arcata alla tua destra, finché il tunnel gira ad Ovest, e continui finché arrivi ad un incrocio. Il passaggio scorre Nord-Sud. Ora:

Andrai a Nord? Vai al 159

Andrai a Sud? Vai al 61



130

Provi la chiave nella serratura della porta, ma non entra nella toppa. Vai al 188.

131

Il passaggio va ad Ovest per un po' di tempo, poi gira a Nord. Cammini verso Nord solo per una breve distanza prima di vedere una porta alla tua destra.
Proverai la porta? Vai al 190
Continuerai a Nord? Vai al 173

132

La porta si apre facilmente, ma la stanza dietro è completamente vuota. Esplori i muri di nuda roccia e il pavimento con la luce della tua torcia, ma non c'è nulla da trovare. Con disappunto, torni indietro e vai ad Est.
Vai al 36.

133

Bevi la Pozione, e ti alzi magicamente nell'aria, fluttuando sopra il macigno. C'è assai poco spazio tra la cima della roccia ed il soffitto del tunnel, ma ci passi attraverso e atterri, con leggerezza, sull'altro lato. Vai al 43.

134

L'innaturale luce delle rocce, insieme alla tua torcia, ti permette di vedere piuttosto bene, e davanti a te puoi vedere che il passaggio porta a Nord. Continui per un po' di strada, guardando e ascoltando attentamente, ma è tutto mortalmente silenzioso. Ti volti a Nord, ancora mantenendo grande cautela, finché vedi un passaggio che corre alla tua destra.
Prenderai il passaggio ad Est? Vai al 75
Continuerai a Nord? Vai al 146

135

Indietreggi quindici passi, alzi lo scudo, e carichi il masso con forza tremenda. Hai imparato ad abbattere muri di roccia nel tuo addestramento, e ti aspetti che la roccia si spezzi, ma sembra respingerti non appena la colpisci, ed atteri pesantemente sulla schiena. Perdi 5 punti di Forza. Il masso è completamente integro, e realizzi che dovrai tornare indietro all'ultimo incrocio e andare invece a Nord. Vai al 110.

136

Ora ti senti immensamente forte. Ma l'ometto non sembra in realtà molto pericoloso. Ora:
Lo attaccherai? Vai al 46
Proverai dopotutto a parlarci? Vai al 34

137

Ti arrampichi goffamente nello stretto tunnel, la tua spada in una mano e la torcia nell'altra, e ti muovi cautamente avanti, solo per scoprire, molto presto, ciò che sembra un vicolo cieco. Ora:
Cercherai dei passaggi segreti? Vai al 122
Uscirai alla svelta, e andrai a Nord? Vai al 163

138

Proverai la tua spada contro il masso? Vai al 153
Ti getterai alla carica? Vai al 135
Tornerai all'incrocio, e andrai a Nord invece? Vai al 110

139

Sei andato solo per una breve distanza verso Nord quando arrivi ad un incrocio. Andrai ad:
Est? Vai al 174
Ovest? Vai al 58

140

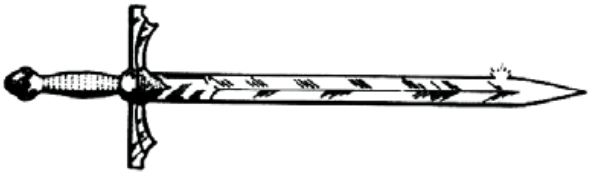
C'è un lampo di accecante dolore intenso mentre tiri le leve, e tu crolli, semicosciente, sul terreno. Lancia *un* dado: il risultato è il numero di punti di Forza che hai perso. Se sei ancora vivo, puoi provare di nuovo. Ora proverai:
Le leve centrale e sinistra? Vai al 19
Le leve centrale e destra? Vai al 107

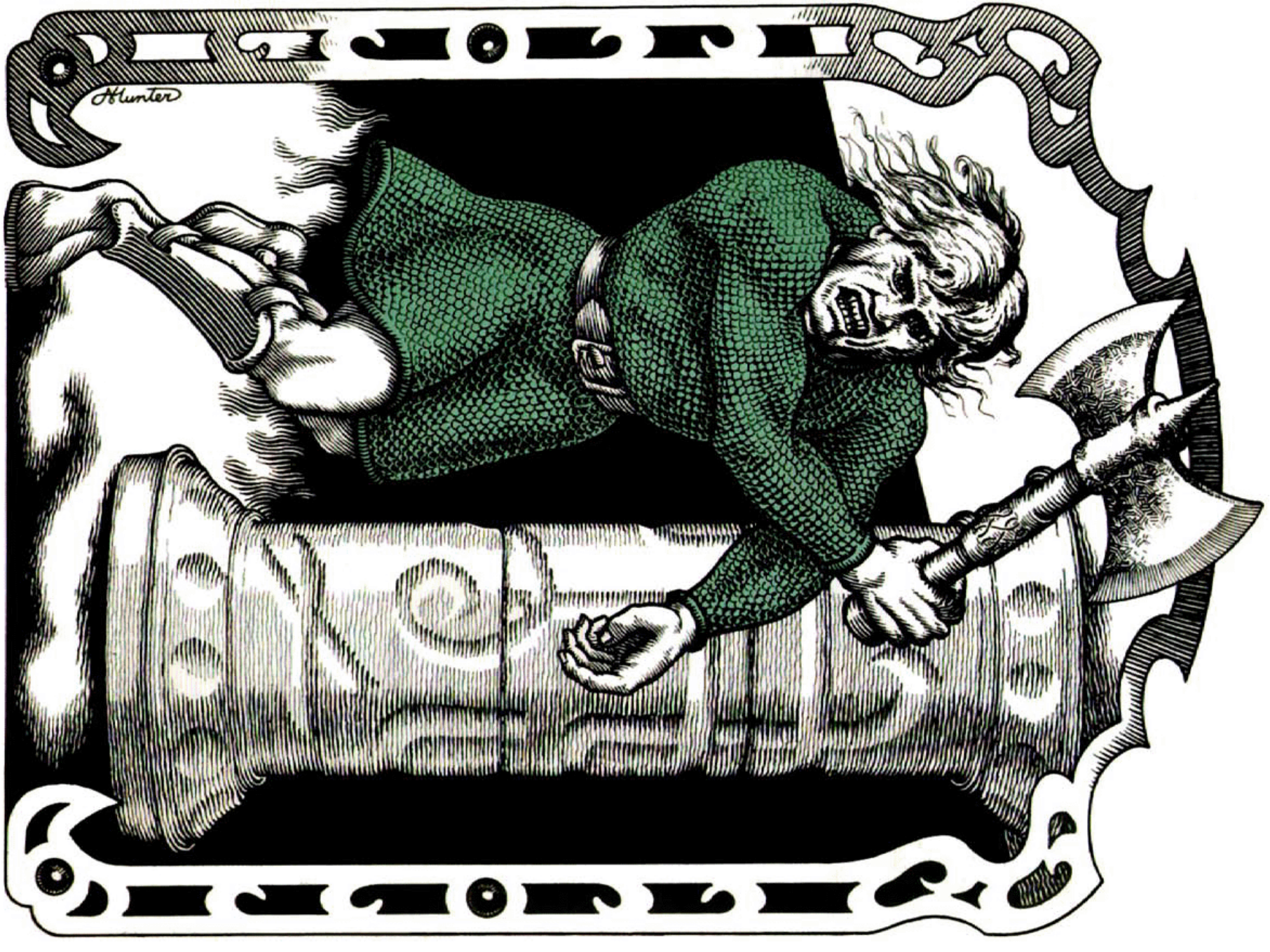
141

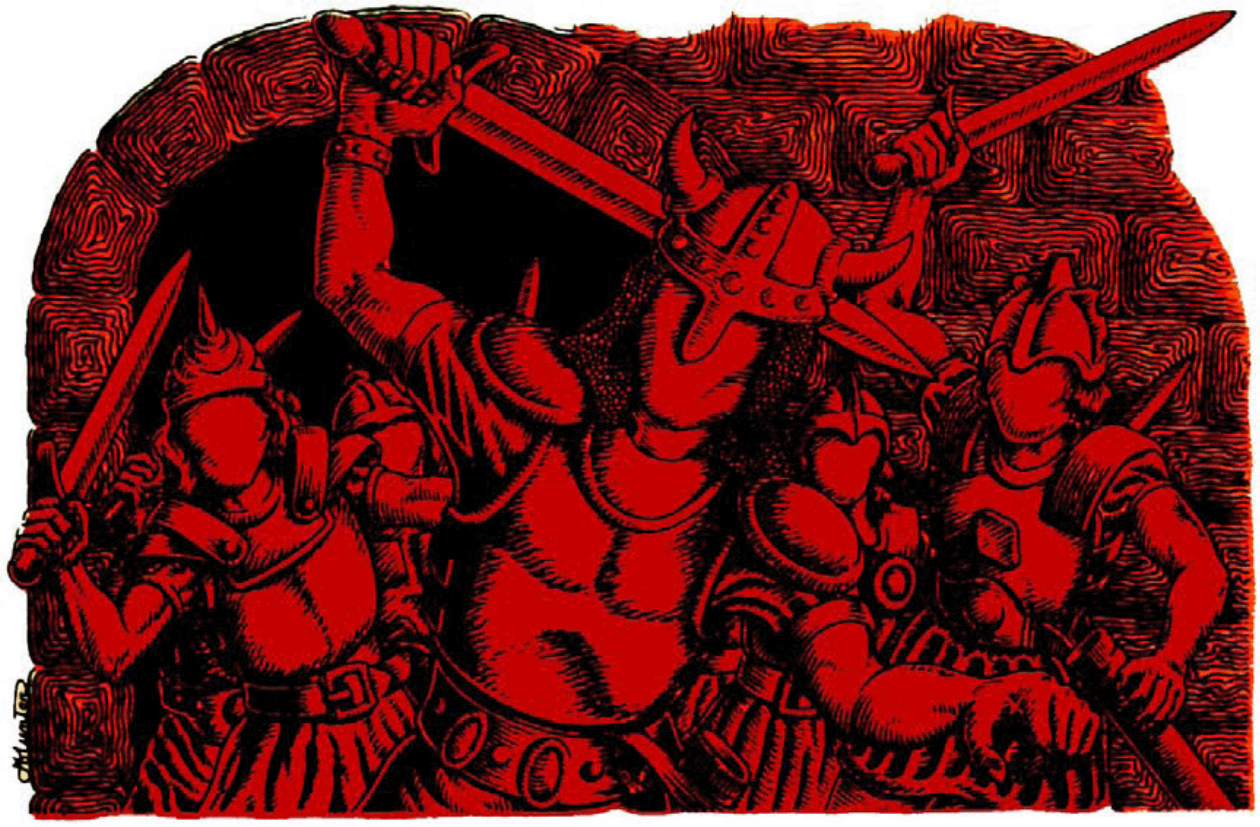
Questa sarà una battaglia cruenta e sanguinosa fino alla morte:

	Destrezza	*Forza*
BELENGHAST	14	22

Se sconfiggi Belenghast, vai al 198.




HUNTER

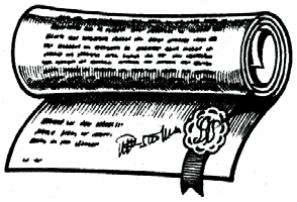


142

Andando ad Est, arrivi ad una porta nel muro alla tua sinistra. Ci sono deboli rumori lamentosi provenienti da dietro di essa.

Investigherai? Vai al **24**

Continuerai ad Est? Vai al **86**



143

Attraversi la porta. Sei in un tunnel che fronteggia il Nord, ma subito gira ad Est, e, dopo poco tempo, va a Sud. Continui a Sud, ma il passaggio ora gira di nuovo ad Est, e tu lo segui fino a raggiungere un vicolo cieco.

Guardando più attentamente, puoi vedere che quello che è davanti a te è in realtà una lastra o roccia. Ci sono due leve nel muro, e sembra che una di esse possa aprire la lastra di roccia. Proverai:

La leva a sinistra? Vai all' **84**

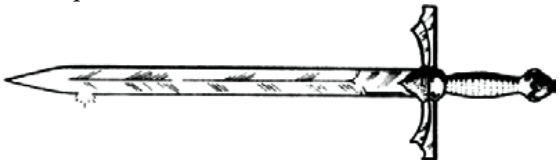
La leva a destra? Vai al **149**

144

Molto presto svolti ad Est, e, poco dopo tempo, di nuovo a Nord. Cammini lungo un corridoio ben illuminato, sotto un arco e in una piccola arena circolare, il pavimento ricoperto di sabbia.

Estrai la spada, e mentre lo fai, una dozzina di GUERRIERI SENZAVOLTO entrano velocemente da sotto l'arco dietro di te. Hai il tempo di realizzare che hai dato la risposta sbagliata alla domanda del mago, mentre i GUERRIERI SENZAVOLTO ti circondano.

Ognuno di essi è immensamente forte e veloce. Hanno la taglia di Giganti, ma più abili. Il loro nome deriva dal fatto che sono completamente senza lineamenti: non hanno né occhi, né bocca, né orecchie. Mentre il primo GUERRIERO SENZAVOLTO si avvicina per uccidere, la sua potente spada che ronza accanto al tuo orecchio, gli altri si avvicinano. Morirai coraggiosamente contro le truppe d'elite di Belenghast, ma la tua avventura termina qui.



145

Il passaggio va a Nord, poi quasi immediatamente, ad Est. Vai ad Est per un po' di tempo, finché gira a Sud. In breve gira di nuovo ad Est, e vai ad Est finché vedi un'apertura alla tua destra. È scuro aldilà di essa, e non puoi distinguere nulla alla luce della tua torcia.
Indagherai oltre? Vai al **16**
Lo ignorerai e continuerai ad Est? Vai al **54**

146

Molto presto, la luce naturale delle rocce scompare, e tu prosegui avanti più lentamente. Senti un freddo vento sul tuo volto, e mentre continui, il vento diventa più freddo e più forte, fino ad ululare nelle tue orecchie, e sei costretto a piegarti per riuscire a fare progressi. La tua torcia si estingue come una candela, e stai gattonando avanti nell'oscurità totale, le mani tese davanti a te.
Un'altra mano prende le tue: ma è fredda come il ghiaccio. Cerchi di liberare la tua presa ma non ci riesci. Colpisci e affondi nell'oscurità, ma non fai contatto con niente, e sei trascinato nell'eterna, fredda oscurità dall'invisibile Mano della Morte.
Hai fallito la tua missione.

147

Vai ad Est per una breve distanza, ma poi il tunnel gira a Nord. Continui a Nord per un po' di tempo, finché noti un'arcata sulla tua sinistra.
Proverai la strada ad Ovest? Vai al **52**
Continuerai a Nord? Vai al **129**

148

Vedi che c'è una serratura nella porta, e provi la chiave. Gira, e la porta si apre. Apri la porta, la attraversi, e la chiudi dietro di te. Vai al **150**.

149

Sei soddisfatto - la leva si tira facilmente, e la lastra di roccia si ritira. L'attraversi, e subito scivola di nuovo al suo posto dietro di te. Ora hai la scelta fra due strade in cui andare. Andrai a:
Est? Vai al **49**
Nord? Vai al **104**

150

Sei in un tunnel che porta a Nord. Noti che le rocce emanano un naturale bagliore giallastro, che ti permette di vedere piuttosto bene. Vai a Nord, e dopo poco tempo, vedi un'apertura alla tua destra. Ora:
Prenderai il nuovo passaggio ad Est? Vai al **33**
Continuerai a Nord? Vai al **179**

151

La luce della torcia tremola e oscilla, ma puoi distinguere una porta di legno situata nella roccia. Lo strano rumore è ora un suono lamentoso ben definito.
Prenderai la rincorsa, e sfonderai la porta? Vai al **93**
Te ne andrai, e continuerai ad Est? Vai al**90**
Userai la tua spada contro la porta? Vai al **60**

152

Ti guardi tutt'intorno, ma sembra che la tua battaglia ti sia stata di poco aiuto - non c'è niente da trovare. Ritorni a Sud e vai di nuovo ad Est: vai al **49**.

153

C'è un clang *echeggiante* mentre la tua spada colpisce la roccia. Ma essa rimbalza semplicemente via dalla liscia superficie, senza lasciare neanche un graffio. Ma vedi che questo ha smussato il filo della tua spada. Perdi 3 punti di Destrezza. Dovrai ritornare all'ultimo incrocio, ed andare invece a Nord.
Vai al **110**.

154

Egli ride, completamente inalterato. "La tua magia è troppo debole per un Mago potente come me," sbraita. Pari un colpo improvviso della potente ascia con il tuo scudo, ma sei spinto indietro. Realizzi che l'uomo è enormemente forte. Ora è uno scontro fino alla morte:

	Destrezza	*Forza*
BELENGHAST	14	22

Se lo sconfiggi, vai al **198**.

155

Prendi la Pozione, poi gli chiedi il suo nome. Lui dice ansimando che è Pieveloce, e tu realizzi subito che sta dicendo la verità, e lo fai scendere tagliando le corde. Vai al **51**.

156

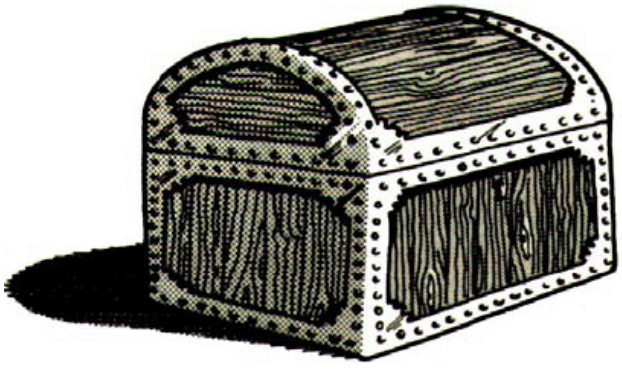
Andando a Nord, arrivi in breve ad un incrocio. Ora andrai ad:
Est? Vai al **134**
Ovest? Vai al **4**

157

La cassa non è chiusa, e si apre facilmente. Dentro c'è un pezzo di pergamena, e leggi:

"Bi netherig evelin Oen,
Orovath y Han to ther,
Metheniken,baragrathen, ü
ty vathen elen pir."

Se hai una Pozione di Intuizione, e vuoi usarla ora, puoi farlo. Vai al **63**. Altrimenti, puoi andare verso il muro e leggere l'iscrizione sulla placca - vai al **97** - o puoi andartene e continuare ad Est - vai al **54**.

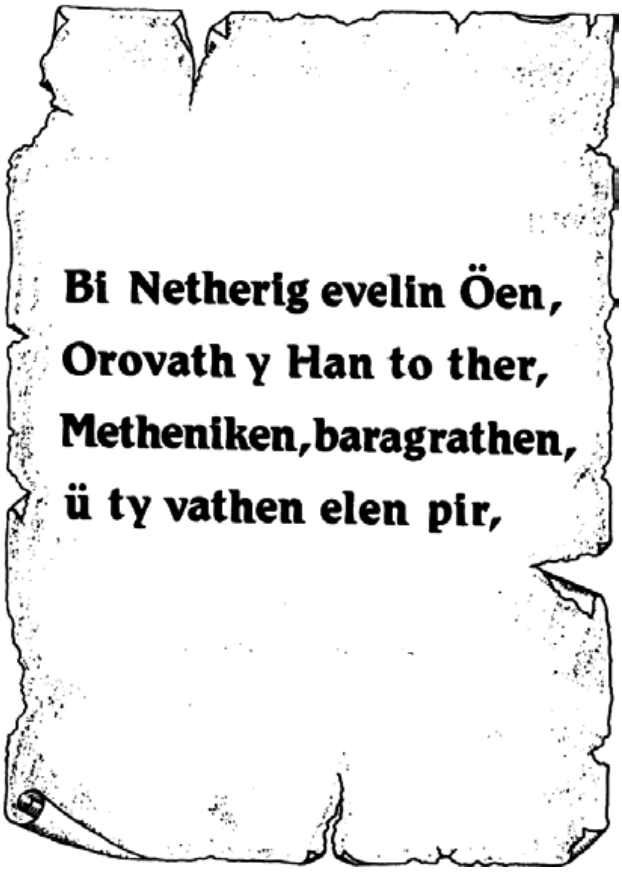


158

Carichi la porta - si spezza, ma non cede completamente. Perdi 2 punti di Forza. Se sei ancora vivo, ora:
La caricherai di nuovo? Vai al **50**
Te ne andrai, e continuerai ad Est? Vai all' **86**

159

Continui a Nord, e abbastanza presto il passaggio curva ad Ovest. Vai da questa parte, fino a che noti una porta sulla tua destra.
Investigherai? Vai al **64**
Continuerai ad Ovest? Vai al **59**

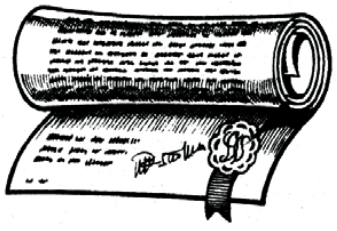


160

Improvvisamente fluttui via dal pavimento oscillante e inclinabile, e atterri al sicuro sull'altro lato. Vai al 115.

161

Dopo essere andato a Sud per qualche tempo, il passaggio curva ad Ovest. Segui il passaggio, e vedi alla luce della tua torcia una nuova via a Sud; tuttavia, decidi che andare a Sud ti riporterà semplicemente all'entrata, e così continui ad Ovest. Vai al 4.

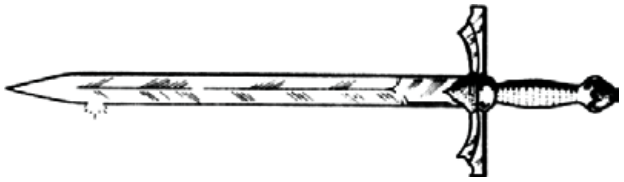


162

Raggiungi un crocevia. Ora andrai a:
Est? Vai al 62
Ovest? Vai al 196
Nord? Vai al 167

163

Dopo un po' di tempo, il passaggio gira ad Ovest. Segui questo passaggio per una certa distanza, finché vedi un passaggio alla tua destra.
Prenderai il passaggio a Nord? Vai al 42
Continuerai ad Ovest? Vai al 68



164

Mentre cammini lungo il passaggio, la tua torcia lancia strane ombre tutt'intorno a te. Di nuovo, senti delle voci, malvagie, acute e stridule. Ti fermi, ma non riesci a vedere niente. Il terribile urlo delle voci diventa sempre più e più forte, finché devi coprirti le tue orecchie contro le urla e le risate. Finalmente, lo spaventoso coro inizia a diminuire, finché scompare, echeggiando, nella roccia.
Scosso, ma ancora determinato, continui, finché giungi ad un nuovo passaggio che va verso Ovest.
Proverai il passaggio ad Ovest? Vai al 187
Continuerai a Nord? Vai al 91

165

Corri verso l'arcata mentre lo ZOMBIE barcolla verso di te. Lancia 2 dadi. Se il risultato è minore del tuo attuale punteggio di Coraggio, vai al 47. Se è lo stesso o è maggiore, vai al 171.

166

Il passaggio continua ad Ovest per un po' di tempo, e poi gira a Nord. Dalle tenebre davanti a te, puoi sentire il suono di passi pesanti, e ti fermi, la tua spada pronta.

Presto, nella luce guizzante, si muove pesantemente la creatura più enorme che tu abbia mai visto. Simile ad un uomo, alta dodici piedi, e vestita in pelle, porta un enorme osso nella sua mano. Vedendoti, si ferma, ruggisce, ed alza l'osso. Dovrai combattere il GIGANTE, ma puoi usare la magia per aiutarti se desideri. Se hai una di queste pozioni, puoi prenderne una adesso:

Potere. Vai al **172**

Trasparenza. Vai al **191**

Follia. Vai al **15**

Altrimenti, dovrai combattere il GIGANTE senza aiuti.

	Destrezza	*Forza*
GIGANTE	12	12

Se lo sconfiggi, vai al **126**.

167

Mentre continui, sembra che l'aria stia diventando più fredda. Sopra, sotto e su ogni lato c'è solo dura, nera roccia e ancora il debole eco di acqua gocciolante. Ma poi vedi, alla tua sinistra, una porta.

Ti muovi con cautela verso di essa, in ascolto, ma c'è solo silenzio dall'altro lato.

Caricherai la porta? Vai al **69**

Proverai ad aprirla? Vai al **185**

Continuerai a Nord? Vai al **66**

168

Berrai una pozione di:

Intuizione? Vai al **9**

Visione del Vero? Vai al **55**

Invincibilità? Vai al **136**

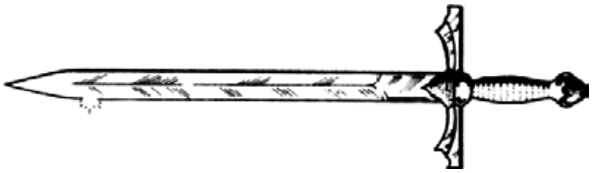
Se non hai nessuna di queste Pozioni, torna al **114** e fai un'altra scelta.

169

Hai percorso un po' di strada, e tutto è tranquillo. Ma poi il passaggio inizia a restringersi, e devi farti strada muovendoti di lato, tenendo la tua torcia davanti a te. Un improvviso dolore intenso alla tua gamba ti fa fermare di colpo, e tu vedi alla luce della tua torcia che la tua gamba è stretta nelle fauci di una potente *tagliola per uomini* metallica.

Lasciando cadere la torcia, forzi le mascelle ad aprirsi. Perdi 3 punti di Forza, ma guadagni 1 punto di Coraggio.

Ignorando il dolore, raccogli la tua torcia e continui ad Est, conscio del fatto che devi stare perdendo del sangue. C'è un passaggio a Sud, ma sembra scuro e spaventoso, così contini sulla tua strada. Realizzi che le rocce stesse stanno emanando un'ombrosa luce verdastra, che ti permette di vedere meglio davanti a te. Vai al **134**.



170

Segui un passaggio ad Est per un certa distanza. Presto arrivi ad una strada che porta a Sud, e puoi giusto vedere la luce del giorno in lontananza dall'entrata da cui sei originariamente entrato. Continui ad Est. Vai al **169**.

171

Non sei abbastanza veloce. La paura fa più lenti i tuoi passi; le mani dello ZOMBIE si chiudono attorno al tuo collo, e il tuo ultimo ricordo è la sua terribile faccia che si avvicina alla tua, e il suo alito da cimitero. La tua avventura termina qui.

172

La pozione fa effetto: ti senti immensamente forte, e per i primi *due* round di combattimento, ogni colpo che infliggi causerà *quattro* punti di Forza di danno al GIGANTE. Dopo di ciò, ogni colpo causerà solo 2 punti di Forza di danno, come normale. Ogni colpo inflitto a te costerà 2 punti di Forza durante la battaglia.

	Destrezza	*Forza*
GIGANTE	12	12

Se vinci,vai al **126**.

173

Il passaggio gira ad Est, e finisce ad un incrocio. Il passaggio scorre Nord-Sud; andrai:
A Nord? Vai al **145**
A Sud? Vai al **57**

174

Poca strada più avanti, il tuo passaggio è bloccato da una porta. Sembra robusta, e non ci sono serrature. Provi ad aprirla, ma è fermamente serrata.
Proverai ad abbatterla? Vai al **82**
Te ne andrai, e tornerai ad Ovest? Vai al **38**

175

Vai ad Ovest. Il passaggio diventa più largo e più alto, e continui velocemente. Vai al **194**.

176

Sei in un corridoio, ancora rivolto verso Est. Ti muovi con cautela lungo di esso, finché giungi ad una porta simile. Non c'è posto per la chiave, ma ci sono delle leve sul muro alla tua destra.
Mentre le guardi, chiedendoti quale provare, senti l'aria muoversi al tuo fianco. Il Mago riappare. "Congratulazioni;" dice, "per essere arrivato cosi lontano. Ti dirò questo - devi tirare non una, non tre, ma *due* leve, in modo da aprire questa porta." Sceglierai:
Le leve sinistra e centrale? Vai al **19**
Le leve centrale e destra? Vai al **107**
Le leve sinistra e destra? Vai al **140**

177

Il passaggio va a Nord per del tempo, ma poi gira ad Est. Continui ad Est, stando all'erta per trappole, ma tutto è tranquillo, e presto il passaggio gira di nuovo a Nord.

Il passaggio finisce davanti ad una porta, e mentre consideri che approccio prendere adesso, la porta si spalanca da sola. La attraversi, e la porta si chiude subito dietro di te. Davanti a te ci sono due altre porte, una sul lato sinistro della parete opposta, e una su quello destro. Tra le porte, e sopra di esse, un pezzo di pergamena porta le parole: "**Una porta è morte, l'altra, è vita**."

Mentre lo guardi, due SPIRITELLI appaiono. Gli SPIRITELLI ti guardano - sono creature elfiche, ma tu sei all'erta. Hai sentito storie dei loro pericolosi trabocchetti e sai che quando appaiono in coppia uno di loro mente sempre, e l'altro dice sempre la verità. Ma non c'è modo, guardandoli soltanto, di poter dire quale è uno e quale l'altro.

Uno degli SPIRITELLI prende posizione davanti alla porta a sinistra, e l'altro davanti a quella a destra. Possono svanire nel nulla in ogni secondo, perciò chiedi velocemente a quello davanti alla porta a destra, "Sei tu un bugiardo?"

"Uno di noi," dice in modo compiaciuto, "è certamente un bugiardo. O forse lo siamo entrambi!"

Velocemente chiedi,

"La porta dietro di te è quella per la vita?" Mentre brillano e svaniscono, puoi a malapena sentire la sua risposta - "Sì" fluttuare nell'aria.

Ora, prenderai:

La porta a sinistra? Vai al **22**

La porta a destra? Vai al **143**

178

Vai a Nord, e dopo poco tempo il passaggio svolta ad Est. Segui questo passaggio finché arrivi ai piedi di una scalinata di pietra. Cautamente, inizi a salirla. Le scale ti portano in alto, in un largo cerchio, finché avanzi in un breve corridoio.

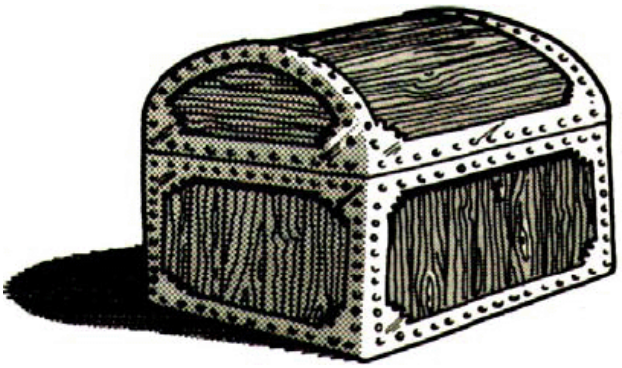
Vai al **23**.

179

Dopo venti passi circa, realizzi che questo è un vicolo cieco. Non riesci a trovare passaggi segreti, e l'unica cosa da fare è tornare indietro. Ritorni a Sud, finché raggiungi di nuovo l'incrocio.
Andrai ad Est? Vai al 33
Continuerai a Sud? Vai al 197

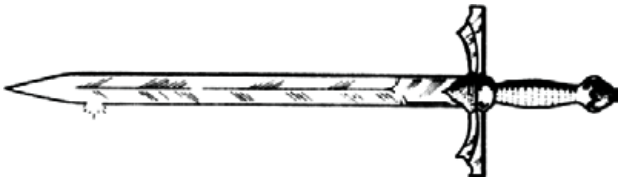
180

Cominci a sentirti a disagio mentre cammini, timoroso di tutto sebbene tu non veda nulla. C'è un passaggio a Sud. Se vuoi andare a Sud, vai al 123. Se preferiresti invece continuare ad Ovest, vai al 175.



181

È misteriosamente silenzioso mentre prosegui, e hai la spaventosa sensazione di essere osservato. Continui, cautamente, ma non accade nulla ed arrivi ad un incrocio. Ora andrai ad:
Ovest? Vai al 194
Est? Vai al 170



182

Ad una certa distanza lungo il passaggio, vedi una porta sulla tua sinistra. È posta ad una certa distanza dal muro del passaggio, e sembra essere fatta di una sorta di roccia anch'essa. Se desideri provare ad aprire la porta, vai al 21. Se preferiresti invece continuare a Nord, vai al 193.

183

Continui ad Ovest per un po', finché noti che stai passando sotto un'arcata di pietra. L'oscurità sembra più pesante, persino più opprimente, ma puoi giusto notare una pesante porta di legno nella parete opposta. Ti muovi con cautela attorno alle pareti della piccola stanza in cui ti trovi, e provi ad aprire la porta, ma è saldamente chiusa.
Indietreggi verso l'arcata, ma mentre lo fai, il tuo piede colpisce qualcosa. Indietreggi vacillando - hai messo piede su qualcosa che sembra un cadavere che sia stato qui per un po' di tempo: la carne sta marcendo dalle ossa, e parassiti strisciano fuori dalla bocca.
Mentre ti allontani istintivamente, i suoi occhi si spalancano all'improvviso, e si muove verso di te. Indietreggi terrorizzato - perdi 2 punti di Coraggio.
Gli occhi gialli luccicano mentre lo ZOMBIE allunga le braccia verso di te. Meni fendenti con la tua spada, ma senza risultato. Lo ZOMBIE non è vulnerabile alle armi normali, né una Pozione di Magia è di qualche utilità contro questa terribile creatura. Hai una lancia d'argento? Se sì, vai al 29. Se no, vai al 165.

184

Fluttui via dal pavimento, guardandolo oscillare e scivolare pazzamente sotto di te, ed atterri al sicuro sull'altro alto. Vai al 53.

185

La porta sembra essere chiusa. Fai un passo indietro e dai alla porta un calcio diretto, come insegnatoti da Eleutheria. La porta si stacca dai suoi cardini, e la sposti di lato per trovarti in una stanza molto piccola, dall'apparenza spoglia.
Stai per andartene, dato che non c'è nulla di valore, quando senti uno strano suono, come di vetro che tintinna. Ti fermi, ed osservi, ma non c'è nulla da vedere. Mentre resti lì, il suono diventa più ritmico, ed inizia a formare un percorso. È, come senti, una voce, e mentre ti concentri per ascoltare, i suoni di cristallo improvvisamente prendono forma nella tua mente:
"Vai a Nord, poi ad Ovest," dice la voce. Ti ricordi di questo, chiedendoti se crederci o no, e lasci la stanza, andando a Nord.
Vai al 66.

186

Andando ad Est, vedi una porta sulla tua sinistra.
Proverai ad aprirla? Vai al 132
Continuerai? Vai al 36

187

Hai percorso il tunnel per solo una breve distanza prima che finisca ad un incrocio. Ora andrai a:
Nord? Vai al 146
Sud? Vai al 161

188

Carichi la porta, e la colpisci con la spada, ma è tutto invano. Senza la chiave corretta non puoi andare oltre, e la tua avventura finisce qui.

189

Prenderai una Pozione di:
Dualismo? Vai al 118
Potere? Vai al 85
Elusività? Vai al 18
Se non hai nessuna di queste Pozioni, torna al 104 e fai un'altra scelta.

190

La porta si apre in una minuscola stanza. C'è un letto di pietra contro il muro, e una sedia di legno rotta, ma nient'altro. Stai per andartene, quando noti delle scritte incise nella parete opposta, e ti avvicini per vedere cosa dice. Leggi:

"C'è stato un altro come te,
che conserva di Pietra l'Amuleto
e lo tiene al sicuro per altri che
si avventureranno oltre - senza aiuto."

Ti spremi le meningi per capire il significato delle rime, prima di andartene per tornare di nuovo a Nord. Vai al 173.

191

Egli lascia andare un grande ruggito di rabbia e confusione mentre svanisci davanti ai suoi occhi, e inizia a menare selvaggiamente dei fendenti con il grande osso. Sebbene tu sia invisibile, non sei invulnerabile, e lo stretto passaggio rende difficile scivolare oltre di lui. E gli effetti della Pozione non durano per molto a lungo. Cerchi di superarlo correndo, ma un forte colpo dell'enorme osso ti colpisce alla spalla, intorpidendo il tuo braccio. Perdi 3 punti di Forza. Urli, e il GIGANTE colpisce ancora, colpendoti tra le scapole mentre lo superi e corri via da lui, a Nord. Perdi 3 altri punti di Forza. I suoi ruggiti svaniscono nell'oscurità dietro di te, mentre la Pozione svanisce, e, se sei ancora vivo, ti appoggi contro il muro di roccia per prendere fiato.
Quando ti senti pronto, continui a Nord, e presto arrivi ad un incrocio, dove un nuovo passaggio porta ad Est.
Prenderai la strada ad Est? Vai al 3
Continuerai a Nord? Vai al 182

192

La porta sia apre facilmente. Sei in una stanza molto piccola, che non contiene nulla oltre ad una sedia di legno rotta e un letto di pietra. Ma delle scritte incise nella parete opposta catturano i tuoi occhi, e guardi per vedere cosa dice. Leggi:

"C'è stato un altro come te,
che conserva di Pietra l'Amuleto
e lo tiene al sicuro per altri che
si avventureranno oltre - senza aiuto."

Non sei sicuro se questo sia un avvertimento, o un'informazione utile, ma memorizzi le parole prima di andartene di nuovo verso Sud. Vai al 7.

193

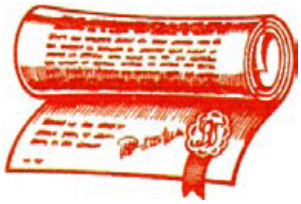
Abbastanza presto arrivi ad un altro incrocio - un passaggio si diparte sulla tua destra.
Prenderai questo nuovo passaggio ad Est? Vai al 5
Continuerai a Nord? Vai al 44
Prenderai una Pozione di Cercare? Vai al 35

194

Presto arrivi ad un altro incrocio, dove il passaggio corre Nord-Sud, e ti dirigi a Nord. Vai al 182.

195

Mentre ti avvicini alla scritta, fai scattare una trappola nascosta, e sei immediatamente avvolto da fumo soffocante e pungente. Barcolli indietro, annaspando per dell'aria. Perdi 3 punti di Forza. Se sei ancora vivo, riprendi fiato e continui ad Ovest. Vai all' **89**.



196

Il passaggio si restringe mentre cammini, e l'aria sembra umida e fredda. I tuoi passi riecheggiano, e la tua torcia tremola, e presto vedi una nuova strada alla tua destra.

Prenderai il nuovo passaggio a Nord? Vai al **181**

Continuerai ad Ovest? Vai al **166**

197

Ti trovi presto di nuovo alla porta da cui sei entrato. L'unica cosa da fare è girarti e ritornare di nuovo a Nord. Vai al **150**

198

Ti muovi, esausto, verso il grande cadavere, e trovi, attorno al suo collo, un diamante ed uno zaffiro. Realizzi che questi devono essere i due gioielli del Tempio di Valadon, di cui Golfreth ti ha parlato. Esci di nuovo dalla stanza, la tua spada pronta, ma tutto è calmo.

Torni indietro lungo la scalinata di pietra, e continui, oltre la cella che rinchiudeva Pieveloce, e scendi ancora. Nessuna creatura sbarra la tua strada: ora che BELENGHAST è morto, il suo potere è perduto, e le sue creature sono tornate nel malvagio semi-mondo da cui erano venute.

Alla fine ritorni all'entrata della Torre del Terrore, e sei stupefatto al vedere che il sole sta appena sorgendo. Alzi il diamante e lo zaffiro ed urli, "Ho i due gioielli del Tempio di Valadon!"

La città diventa gradualmente calma. Qualcuno si muove verso di te e tu allunghi la mano verso la tua spada - ma poi lo riconosci come Golfreth, ora ritrasformato di nuovo in un uomo completo. Golfreth prende i gioielli, ringraziandoti gentilmente, e cammina nel Tempio in rovina. Vai al **199**.

199

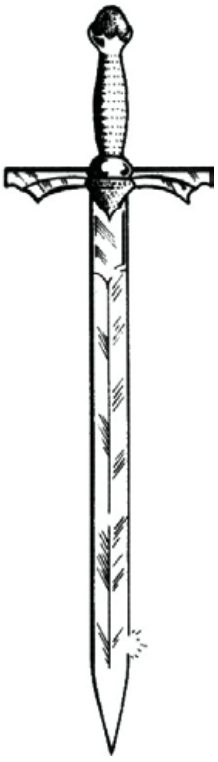
Improvvisamente il cielo cambia - è il più glorioso sorgere del sole che tu abbia mai visto, e realizzi che le nuvole scure che si allontanano in fretta sono le forme degli spiriti malvagi che lasciano Sanguescuro.

Golfreth ritorna.

"Ho rimesso a posto i Gioielli sacri," ti dice, "nel Tempio di Valadon. Resterai con noi?". Vai al **200**.

200

Decidi che sarebbe una buona idea restare per un po' con Golfreth e gli altri, per riposare dopo i tuoi sforzi... finché sentirai che è giunto il tempo per avventurarti ancora - in una nuova missione.



librogame'SLAND

Proteus era un antico Dio Greco che era in grado di mutare la propria forma per evitare di predire il futuro; allo stesso modo, si può star certi che le nostre possibilità di avventura siano infinite.

In questo libro il protagonista sei tu.
Sono già trascorsi quattro anni da quando sei stato ammesso alla prestigiosa Accademia del Gran Mago Eleutheria. Hai affinato la tua mente, i tuoi muscoli e i tuoi incantesimi; tuttavia sei stanco di restare confinato in queste quattro mura. Brami l'azione e la sfida: ma dove recarti per trovare ciò che desideri? La città di Sangescuro sembra fare al caso tuo. Dominata da un potente e malvagio Mago che utilizza i suoi poteri per soggiogarne gli abitanti, nasconde al suo interno la famigerata Torre del Terrore. Su richiesta degli sfortunati cittadini, ti troverai ad entrare nei recessi più oscuri della Torre e a farti strada fino ad affrontare il temibile Belenghast... Avrai imparato ciò che serve per compere una simile impresa?

In questo libro il protagonista sei tu.
Affronta Proteus, affronta i mille volti dell'avventura!

http://www.librogame.net

1

magazine game